SOMMARNUMMER MED 2 CD-SKIVOR!

SVERIGES STÖRSTA PC-SPELTIDNING

SVENSKA PC GAMER

LICENSED FROM PC GAMER U.K.
TRETTIOFÖRSTA UTGÅVAN

Juli 1999 Pris 59:-

TÄVLA & VINN! EXKLUSIVA PRISER!

E3

Rapport från världens största spelmässa!

OUTCAST

Årets actionäventyr!

STAR WARS™-SPECIAL:

EPISODE 1 THE PHANTOM MENACE™ & EPISODE 1 RACER™

QUAKE III ARENA

TALES OF THE SWORD COAST

MECHWARRIOR 3

HIDDEN & DANGEROUS

X-WING ALLIANCE™-GUIDEN FORTSÄTTER





INNEHÅLL

OUTCAST

34 Som första tidning i Skandinavien har vi testat *Outcast* och det är ett smått fantastiskt spel.

8 DUBBEL-CD! Nu har vi glädjen att kunna ger er två stycken CD Gamer. Här hittar du små godbitar som *Championship Manager 3, Need For Speed: Road Challenge, Re-Volt* och givetvis en hel massa tillbehör till *Quake II.*

MÄNGDER AV TILLBEHÖR TILL QUAKE II!
SVENSKA CD GAMER
EXKLUSIVT Specialdemo!
OUTCAST
Endast på CD Gamer!
DESSUTOM:
BATTLEZONE THE RED ODYSSEY, BREAKNECK, CORSAIRS, F-22 LIGHTNING 3, HELL-COPTER, LINKS EXTREME NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE, OUTCAST, RE-VOLT, STAR WARS DROIDWORKS, STAR WARS EPISODE 1 RACER STAR WARS EPISODE 1 THE GUNGAN FRONTIER, TANAKA, THE GUARDIAN OF DARKNESS

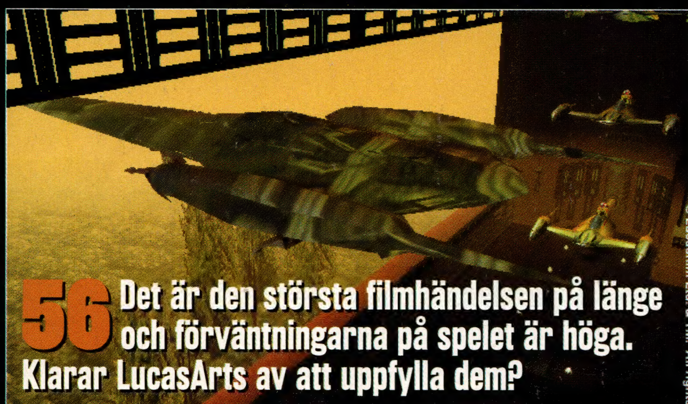
SVENSKA CD GAMER
BRAVEHEART
Tuff action-strategi för råbarkade!
C&C TIBERIAN SUN
Snart är det här... (2 rullande demo)
SLAVE ZERO
DRAKAR & DEMONER
CHAMPIONSHIP MANAGER 3
DESSUTOM:
Championship Manager 3, Drakar & Demoner, Extreme Trial Motocross, Infinite Worlds Jack Nicklaus 6: GBC, Official Formula 1 Racing, Peacemaker, Puma Street Soccer, Thrust Twist'N Turn

SVENSKA PC GAMER

Nummer 31 Juli 1999



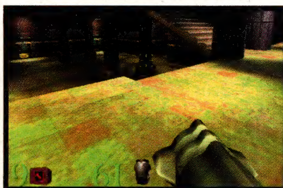
THE PHANTOM MENACE

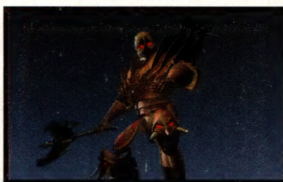


På Gång!



SENASTE NYTT OM...

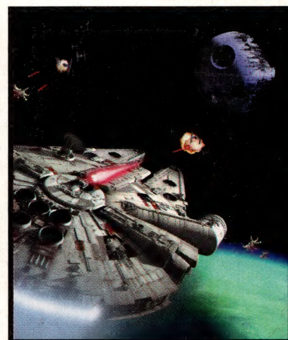




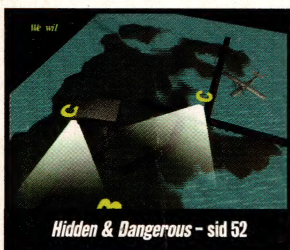
FASTA AVDELNINGAR



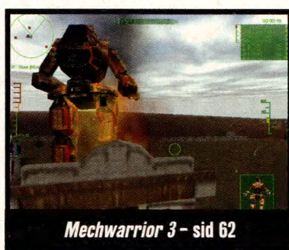
GUIDER



DENNA MÅNADS RECENSIONER



Hidden & Dangerous - sid 52



Mechwarrior 3 - sid 62



Star Wars Episode 1 Racer - sid 66

- Total freedom of movement around vast & diverse continents with some of the most spectacular graphics ever witnessed in a PC game **[without the use of 3DFX]**
- Thousands of unfamiliar living creatures, both friend and foe, with ground-breaking artificial intelligence.
- Extensive arsenal of weapons and high-tech gadgets.
- Dynamic camera angles react intuitively to each situation with 1st and 3rd person perspective.
- Original musical score by the Moscow Symphony Orchestra



A WORLD OF INFINITE POSSIBILITIES. A FINITE CHANCE OF SURVIVAL.







Ett spel som är briljant på alla fronter. 96% i Svenska PC Gamer nr 31.



Köp spelet hos:












SVENSKA PC GAMER
Nummer 31 Juli 1999

Chefredaktör & ansvarig utgivare Anders Björlin
anders.bjorlin@pcgamer.net
Redaktionschef Anders Sköld
anders.skold@pcgamer.net
Redaktör Joakim "Homer" Bennet
joakim.bennet@pcgamer.net
Layout, design & omslag Ronny Sund
ronny.sund@pcgamer.net
Skribent
Mikael Hjalmarson
mikael.hjalmarson@pcgamer.net

CD-ROM-produktion
Hans Månsson
hans.mansson@pcgamer.net
Förfrågningar om CD Gamer skickas till
cdgamer@pcgamer.net

Annonser
Annonschef Per Karlsson
per.karlsson@medstroms.se
Boo Lindblom
boo.lindblom@medstroms.se
Anders Lövgren
anders.lovgren@medstroms.se
Annonstraffic
Camilla Kastner, Carina Johnsson

www.pcgamer.net
Tomas Söderlind, Mattias Höggren,
Pierre Nilsson

Ledning och ekonomi
VD Jens P Stenseth
Förlagschef Patrick Ekelius
Marknadschef Lotta Sundin
Försäljningschef Andreas Björck
Ekonomichef Charlotte Nilsson

Prenumeration
Titel Data AB, 112 86 Stockholm
Tel 08-617 23 40, vard. 8.30-12.00, 13.00-16.00
Prenumerationspriset är 497:50 kr för 12 nummer.
Det går även bra att göra adressändringar på
adressen: www.data.medstroms.se/kundtjanst

Tryck
Hansa Print, Åbo, Finland

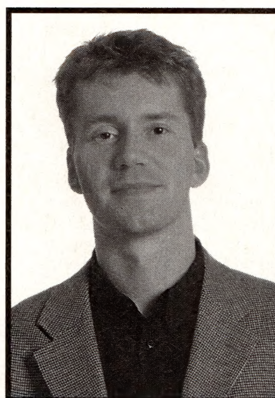
ISSN 1401-9922

Svenska PC Gamer ges ut av
Medströms Dataförlag AB
Box 425, 351 06 Växjö • red@pcgamer.net
Telefon: 0470-70 31 00 • Fax: 0470-70 31 50


TS-kontrollerad upplaga
33 500 (1998)

Future Publishing
MD Medströms Dataförlag AB
www.pcgamer.net

EFTER E3



Historien upprepas år efter år. E3 kommer och går, förhoppningar infrias, det minglas på partyn, spel höjs till skyarna och andra sjunker som stenar. Så även i år. För er som inte känner till det så står E3 för Electronic Entertainment Expo, världens största mässa för dataspel där alla stora utgivare slåss om pressens uppmärksamhet med näbbar och klor, eller snarare med strålkastare, rök och lättklädda damer.

E3 inträffar alltid i maj och platsen är vanligtvis det glassiga Los Angeles, med undantag för de senaste årens tillfälliga omlokalisering till Atlanta. Glamoröst tror vissa - svettigt, stressigt och stenhårt tempo tycker alla närvarande journalister. Givetvis är det också årets intressantaste händelse i dataspelsbranschen. Det är väldigt lätt att bli entusiatisk inför den mängd spel som hårdlanseras under dessa tre intensiva dagar och det gäller att hålla huvudet kallt och inte ryckas med i den konstruerade glädjeyran. Något som Micke Hjalmarson lyckades med i år, förstås. Det är en rak rapport, utan förskönande omskrivningar, som får summera årets upplaga av E3, där det faktiskt visades en hel del trevliga och lovande spel för en nyhetstörstande press. Självklart fanns lågvattenmärkena i år också, men de är ju inte lika roliga att prata om. Läs vårt rapport från E3 i det här numret och du kan vara säker på att inte missa några väsentliga spelnyheter. Det är förstås inte slut här. Nästa månad återkommer vi med mer godbitar, intervjuer och nyheter om vad som kommer att hända på spelfronten i höst och en bit in på nästa år, så missa inte nummer 32 av PC Gamer. Till dess, ha en bra sommar. Det ska vi ha.

Anders Björlin
Chefredaktör

CDGAMER

Den här månaden slår vi på stort med två CD Gamer. Se det som en gåva från oss till er. Vi tänkte helt enkelt att ni inte skulle ha något emot att få mer att göra på semstern.

CD GAMER I WINDOWS



Det här är huvudmenynerna, från vilka du kan installera och spela alla demos och sharewarespel. På CD-ROM-skivorna hittar du alltid de senaste officiella demon. Vår nära kontakt med programvaruhus och distributörer gör att det på CD Gamers skivor endast finns demon som har godkänts antingen av programtillverkaren eller distributören.



OUTCAST

APPEAL

P200, 32 Mb RAM, Win95, MMX

Vi på PC Gamer är stolta över att kunna erbjuda en exklusiv, spelbar demo ur Månadens Spel, *Outcast*. Vår recensent formligen öser superlativ över *Outcast* på sidorna 46-51, och nu får ni också chansen att testa spelet.

Här ska du kuska runt i fantasyriket Adelpha som Navy Seals-busen Cutter Slade. Detta är ett träningsdemo, där du bland annat lär dig skjuta, simma och smyga. Träna hårt, för nästa månad bjuder vi på actiondemot av *Outcast*.







BATTLEZONE: THE RED ODYSSEY
TEAM EVOLVE
P133, 16 Mb RAM, Win95

Det här är en tidig nivå ur *Battlezones* första mission pack. Led dina trupper genom galaxen på ett uppdrag där det gäller att ta kontroll över främmande teknologi innan ryssarna gör det. Det finns bara plats för en supermakt. Här finns 23 nya uppdrag och två nya arméer. Du behöver inte *Battlezone* för att köra den här demon, men däremot behövs det för att köra den fulla versionen av spelet. Om du får upp felmeddelandet "Det gick inte att hitta DLL-filen MSVCP50.DLL" när du försöker köra spelet så måste du köra följande fil från CD Gamer: SPEL\BATTLEZONE THE RED ODYSSEY\SETUP.EXE

KONTROLLER:
W/S - Framåt/bakåt
A/D - Strejfa vänster/höger
Numpad 4/6 - Sväng vänster/höger
F/C - Pitch upp/ner
Insert - Eldgivning
Numpad Enter - Byt vapen
Q - Sakta
E - Hoppa





BREAKNECK
THQ
P133, 32 Mb RAM, Win95, 3D-kort

BreakNeck är en suverän PC-racer då det finns fler än 40 olika fordon och 24 banor att välja mellan. *BreakNeck* gör inte heller någon besviken på det grafiska området, och man kan tävla i alla möjliga väderlekar på banor runt hela världen. Om det inte går så bra för dig behöver du inte ge upp för det. Ibland kan man erbjudas möjligheten att använda vapen för att blåsa motståndarna av banan.

F-22 LIGHTNING 3
NOVALOGIC
P200, 32 Mb RAM, Win95

I flygspelet *F-22 Lightning 3* får du ta kontroll över ett av världens mest avancerade och omtalade stridsflygplan, F-22 Lightning. I det här demot kan du ge dig ut på uppdrag mitt under ett fruktansvärt åskväder. Du har även möjlighet att koppla upp dig mot Novalogics onlineservice NovaWorld, där du kan flyga mot upp till 120 andra piloter samtidigt.

CORSAIRS
MICROIDS
P133, 32 Mb RAM, Win95

Kontrollera upp till 30 av dina män i realtid. Du seglar ut på haven för att erövra den nya världen, och på din resa kommer du att stöta på horder av pirater. Under de olika uppdragen får du segla runt i den karibiska ö-världen, se Madagaskar, och segla utmed Asiens kust tills du når Australien.

HELL-COPTER
UBI SOFT
P133, 16 Mb RAM, Win95

Du är Robert Fortune, ledare för den kända attackskvadronen Hell-Copter. Här kan du välja mellan tre olika helikoptrar, och utrusta dem med de olika vapen du behöver. Stilmässigt påminner *Hellcopter* om de gamla Electronic Arts-titlarna i *Strike*-serien: *Desert Strike*, *Nuclear Strike*, och *Jungle Strike*.



LINKS EXTREME
MICROSOFT
P200, 32 Mb RAM, Win95

Det här är något som du aldrig har sett förut. Ett golfspel med kamikazepiloter, bluessångare och träskvarelser. I *Links Extreme* finns tre banor: Mojo Bay Country Club, Demolition Driving Range och Dimension X Battlefield. Bered dig på det värsta, för här kan ett missat utslag bli ännu mer ödesdigert än i verkligheten.

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE
ELECTRONIC ARTS
P200, 32 Mb RAM, Win95

Ferrari 550 Maranello, Chevrolet Corvette C5 och Chevrolet Camaro Z28 är några av de fartvidunder du kan prova att köra i det här bilspelet. Välj själv vilken sida av lagen du vill spela på. Körupplevelsen är total i *Need For Speed: Road Challenge*.

RE-VOLT
ACCLAIM
P200, 32 Mb RAM, Win95, 3D-kort

Det finns inga begränsningar för var de radiostyrda bilarna i Acclaims *Re-Volt* kan köra. En annan fördel är att bilarna inte kan gå sönder, så det är bara att tuta och köra och göra allt i din makt för att vinna loppen.

STAR WARS: DROIDWORKS
LUCAS ARTS
P133, 16 Mb RAM, Win95

Star Wars: DroidWorks är ett lite annorlunda spel där man får lära sig att tillämpa vetenskapliga principer. Långt inne i Jawa Droid Workshop på Tatooine, måste du designa och bygga droider med unika kunskaper för att slutföra ett antal uppdrag. När du är klar med designen placerar du ut dina droider och utforskar texturrika 3D-miljöer som är fulla av vetenskapliga problem som du måste lösa. För varje uppdrag du klarar av klättrar du i ranking. ⇨

WINDOWS 95-MENYN

Sätt i skivan i din CD-ROM-läsare och menyprogrammet startas automatiskt.

Utöver demos har vi dessutom guider, recensioner och spelfusk ur tidigare nummer av PC Gamer.

CD GAMER RECENSIONER

Här hittar du alla PC Gamers tidigare recensioner.

CD GAMER GUIDER

Om du kört fast kan våra guider hjälpa dig.

CD GAMER SPELFUSK

Måste du titta i den här sektionen har du sjunkit lågt.

CD GAMER TIDIGARE CD GAMER

Kolla innehållet på tidigare utgåvor av CD Gamer.

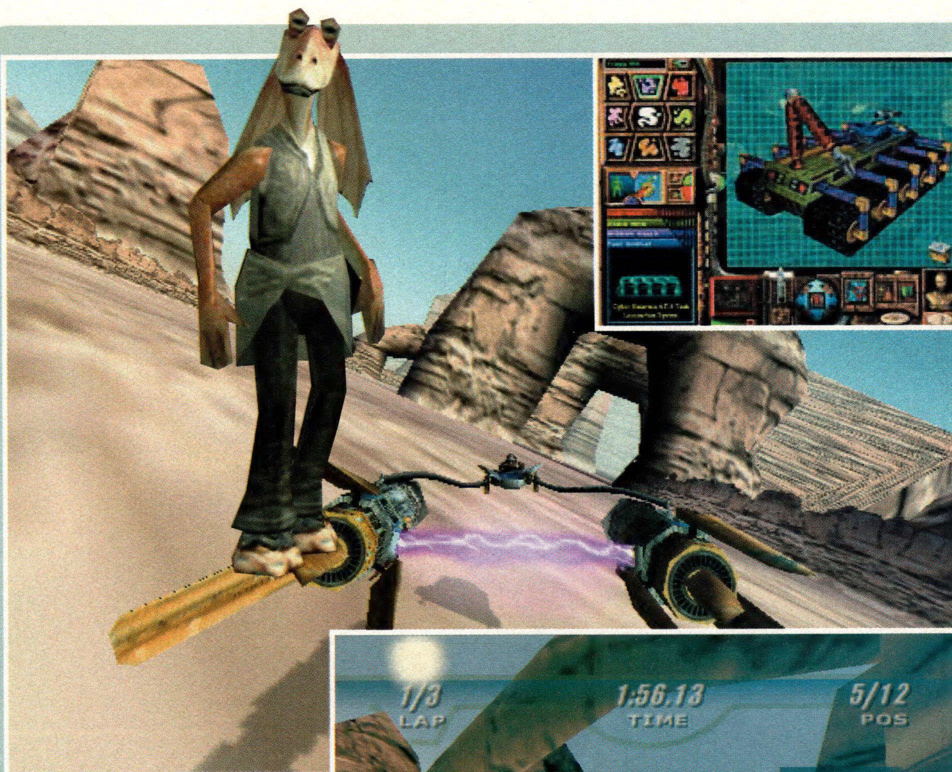
PROBLEM?

Se till att du har följt alla installationsbeskrivningar. Om du har fått en defekt CD så byter vi ut den mot en ny. En CD-skiva ska endast bytas ut om den inte går att läsa ifrån. Ex. menyprogrammet starta inte. Om du däremot har problem med någon demo eller program ska du ta kontakt med vår CD-support. Du kan nå dem på:
www.medstroms.net/kundtjanst/cd.html

Notera att vår CD-support hjälper till med tekniska problem som direkt hör till vår CD-skiva och inte kan svara på övriga frågor angående hård- och mjukvaror.

OBS!

CD-ROM-skivan är naturligtvis noggrant testad mot virus, men Medströms Dataförlag AB tar inte ansvar för några som helst skador som kan tänkas uppkomma till följd av användning av CD-ROM-skivan och dess innehåll. Vill du vara på den säkra sidan, säkerhetskopiera all viktig information på hårddisken först.





STAR WARS EPISODE 1 RACER

LUCASARTS

P166, 32 Mb RAM, Win95, 3D-kort

I *Star Wars: Episode 1 Racer* kan du ta kontroll över en podracer, och delta i ruggigt snabba tävlingar där man kommer upp i farter kring 950 km/tim. Ta upp kampen med dina tuffa konkurrenter och undvik samtidigt att köra på stenpelare och en mängd andra hinder.

STAR WARS EPISODE 1 THE GUNGAN FRONTIER

LUCASARTS

P133, 32 Mb RAM, Win95

Du spelar en hjälte från slaget om Naboo, och du kallas in till det högsta rådet. Staden hotas av överbefolkning, och du måste etablera en ny koloni på en närbelägen måne. Målet är att du ska skapa en ny värld full av fantastiska varelser och växter från hela galaxen. Du måste upptäcka hur de här främmande djuren och växterna interagerar och hur de är beroende av varandra för att överleva. Det är först när du har en ekologiskt sund miljö som den nya staden fungerar fullt ut.



TANAKA

PACIFIC MEDIA

P150, 16 Mb RAM, Win95

Året är 2525 när du kommer till planeten Tanaka. Snart märker du att invånarna på den här planeten tar allt på fullaste allvar, och att endast de starkaste överlever. Till och med resorna till jobbet är en tävling för de effektiva och underhållningslystna människorna på Tanaka. Om du vill överleva är det säkrast att du går segrande ur striden.

THE GUARDIAN OF DARKNESS

CRYO INTERACTIVE

P200, 32 Mb RAM, Win95

Ekna är en exorcistmunk, med full kontroll på kraften bakom mental energi och böner. Han skickas ofta ut på farliga och övernaturliga uppdrag i det här annorlunda actionäventyret. Behöver vi berätta att det är du som spelar Ekna? Okej, det är du som spelar Ekna.





SHAREWARE

ARKANOID

PATCHAR OCH TILLBEHÖR

Dessa filer hittar du i katalogen Patchar & Tillbehör på CD Gamer. Du når dem inte genom menyprogrammet utan du måste använda Utforskaren.

ALPHA CENTAURI: FIGHT FOR THE BOREHOLES

Scenario

HALF-LIFE: DRUG BARONS

Det här är ett minipack med nivåer med ändrade ljudfiler för *Half-Life*. Du bör ha en kraftfull PC med ett 3D-kort.

Placera pak1.pak-filen i din Valve-katalog. Starta sedan *Half-Life* från en dosprompt med den här raden: hl.exe -console

När *Half-Life*-skärmen dyker upp klickar du på konsolknappen. När konsolen har kommit upp skriver du: map intro

När du har spelat klart är det viktigt att ta bort eller döpa om pak1.pak-filen i Valve-katalogen. Om du inte gör det finns det risk för att *Half-Life* inte fungerar som det ska.

HALF-LIFE

Patch 1005 - 1010

MS MIDTOWN MADNESS

Ny multiplayerbana till detta spel.

QUAKE II-TILLBEHÖR

⇨





QUAKE II: GENERATIONS

QUAKE II: IDGAMMA V2.0

Ett bra tillbehör som ställer in ljus och färgåtergivningen.

QUAKE II: NAVY FORTRESS

En TF till *Quake II*.

QUAKE II: ROBSTROG V1.2

Den andra versionen av Rob The Strogg, denna Teamplay /DM/SP-mod för *Quake II*.

QUAKE II: WANTEDQ2

Två singleplayernivåer. Dessutom ett antal multiplayernivåer för spel över Internet och LAN. 3D-kort rekommenderas.

ROLLERCOASTER TYCOON

Nya scenarion.

TOTAL ANNIHILATION TAUIP 2.1

Nya enheter.

UNREAL

Senaste patchen.





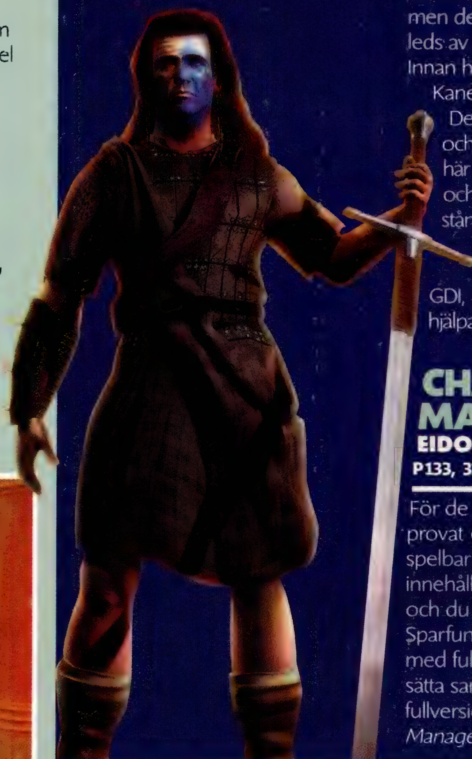
CD GAMER 2

BRAVEHEART

EIDOS

P166, 32 Mb RAM, Win95, 3Dfx

Det här är en spelbar demo från *Braveheart*. *Braveheart* kretsar kring den skotske frihetskämpen William Wallace som ledde sina landsmän mot engelsmännen och fick dem att slåss för sin frihet. *Braveheart* är ett strategispel där strider i realtid kombineras med resurshantering. I den här demon ingår två uppdrag. Det första är ett "stealth-uppdrag" där du ska ta dig in i en by och norpa åt dig en massa vapen, och det andra är ett blodigt slag ut på de skotska hedarna.



C&C TIBERIAN SUN

WESTWOOD

P100, 16 Mb RAM, Win95

I vanliga fall är vår policy att aldrig ta med rullande filmer, utan bara spelbara demos. I det här fallet gör vi dock ett undantag. Vi vill ju att ni ska se vad ni ska göra senare i år.

Året är 2015, och det ser mörkt ut för mänskligheten. GDI har evakuerat så många som möjligt till sydpolen, där de koordinerar sina styrkor från en rymdstation vid namn "The Philadelphia." The Brotherhood of Nod är uppdelat i smågrupper. Kane har lyckats få över de flesta på sin sida, men den mest betydelsefulla, som leds av Hassan, är emot honom. Innan han försvann 1995, började Kane skapa Tiberium Mutants. Det första försöket misslyckades och de fördrevs. Nu kallas de här mutanterna The Forgotten, och de har skapat en motståndsgrupp vid namn Resistance to Nod. De litar kanske inte helt och fullt på GDI, men kan ändå tänka sig att hjälpa till.

CHAMPIONSHIP MANAGER 3

EIDOS

P133, 32 Mb RAM, Win95

För de av er som ännu inte har provat *CM3*, har vi nu en fullt spelbar demo på CD Gamer. Den innehåller de engelska ligorna, och du kan spela en halv säsong. Sparfunktionen är kompatibel med fullversionen, så du kan fortsätta samma spel om du köper fullversionen av *Championship Manager 3*.













DRAKAR OCH DEMONER

TARGET GAMES

P166, 32 Mb RAM, Win95

Den här demon utspelar sig i den klassiska fantasyvärlden Ereb Altor. Det finns fyra olika karaktärer att välja mellan: ljusalv, halv-orch, riddare och anka. Dessutom finns det ett 20-tal monster från *Drakar och Demoners* värld. Alla talar svenska, som det brukar heta.

EXTREME TRIAL MOTOCROSS

THE DAWN INTERACTIVE

P166, 16 Mb RAM, 3Dfx

När utvecklarna 1996 började arbeta med det här spelet, hade de som mål att återskapa varje aspekt av motocross. För att lyckas med det tog de hjälp av den dubble världsmästaren Alex Puzar. I *Extreme Trial Motocross* är såväl motorcyklar som förare väldigt detaljrika och realistiska. Eftersom spelet är realistiskt, går det förstås att skvätta gyttja på såväl sig själv som motståndare och omgivningen.

INFINITE WORLDS

INTERPLAY

P133, 16 Mb RAM

Det här är ett stort fantasy/RPG med hundratals monster, föremål och mängder av magiska spells. Grafiken är OpenGL-renderad, det finns många nivåer att utforska och givetvis går det även att spela multiplayer över Internet. Du som spelare kan välja mellan ett antal olika raser och gillen, och du kan skapa hur många olika karaktärer du vill. I spelet finns en taverna där man blir belönad för olika föremål och monster, och ett bibliotek där man kan skaffa sig information.

JACK NICKLAUS 6: GOLDEN BEAR CHALLENGE

ACTIVISION

P166, 32 Mb RAM, Win95

Alla som är intresserade av golf vet vem Jack Nicklaus är. Nu kan du spela som Nicklaus själv, eller möta den "Gyllene Björnen." *Jack Nicklaus 6: Golden Bear Challenge* har bra grafik och spelkänsla, gränssnittet är intuitivt och motståndar-AI:n är utmärkt. Låter det som ett bra spel? Bra, för det är just vad det är. Det här demot innehåller tre stycken fullt spelbara hål från Cochise-banan i Desert Mountain.

OFFICIAL FORUMULA 1 RACING

EIDOS

P166, 32 Mb RAM, Win95

Prova din körskicklighet på 5 fem varv på en japansk bana i *Official Formula One Racer*. Alla de 22 officiella bilarna och 11 teamen från 1998 finns med , och det finns 3 olika svårighetsgrader att välja mellan. Dessutom kan man välja om man vill ha en realistisk upplevelse i simulationsläget, eller om man bara vill bränna däck och skrynkla asfalt i arkadläget.

PEACEMAKER

KUJU ENTERTAINMENT

P133, 32 Mb RAM, Win95

Peacemaker-teamet är en fredsbevarande styrka som går under namnet MPE (Multi-national Peacekeeping Executive), och som har tillstånd av alla medlemsländerna i FN att ta sig in på deras territorium. Deras uppgift är att utrota alla terrorism, stoppa krig om det är möjligt och ordna så att det blir fred i hela världen. För att lyckas med denna mastiga uppgift är de utrustade med allsköns vapen och teknologi.

PUMA STREET SOCCER

INFOGRAMES

P133, 16 Mb RAM, Win95, 3Dfx

Puma Street Soccer är ett annorlunda fotbollsspel från Puma och Sunsoft, där man spelar med fyrmannalag. Framförallt har utvecklarna satsat på spelkänslan och kontrollsystemet. Om de har lyckats kan du själv avgöra. Det är bara att sätta fast skruvdobbarna, dra igång CD Gamer och börja lira.

SLAVE ZERO

ACCOLADE

PII 266, 32 Mb RAM, Win95, 3D-kort

Slave Zero skiljer sig rätt rejält från många tidigare actionspel. Det har i och för sig hämtat viss inspiration från *Mechwarrior*-serien (projektchefen Sean Vesce fungerade som Lead Designer för Mechwarrior 2), men är ändå en annorlunda upplevelse. *Slave Zero* utspelas i en hektisk stad som kännetecknas av en helt interaktiv miljö där du kan trampa sönder bilar, plocka upp fotgängare och krossa svävare.

THRUST, TWIST & TURN

TAKE 2

P166, 16 Mb RAM, Win95, 3D-kort

Det här lär nog inte passa de som gillar bilsimulatorer. I *Thrust, Twist &Turn* är det gasen i botten som gäller om man ska kunna köra om konkurrenterna- Dessutom finns det loopar och andra hinder som man måste ta sig förbi ute på banorna.

En första titt på...

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

Färdig med *Half-Life*? Glöm det. *Opposing Force* kommer att skrämma skiten ur dig. Ännu en gång.

Av MATTHEW PIERCE



Jag svär! Det var Leif Loket som mötte mig där på plattformen. Bilringar och allt!

DÄRFÖR KOMMER *OPPOSING FORCE* ATT FÖRSTÖRA DIN NATTSÖMN...

- Där finns tillägg till både multi- och singleplayer.
- Den här gången får du spela som en av kommandosoldaterna.
- Det finns sju nya vapen och ett helt gäng av nya, vänligt sinnade karaktärer.
- Äntligen får du själv ta kål på den där förbenade Freeman.

UTVECKLARE	GEARBOX SOFTWARE	GENRE	ACTION
UTGIVARE	SIERRA	RELEASEDATUM	HÖSTEN







Det är tänt men ingen är hemma, "hissen går inte hela vägen upp", det fattas en tegelsten för att få ihop till ett lass. Ja, ni fattar.

Nivåerna i *Opposing Force* kommer att likna dem i originalet.

SKULLE du vilja tvätta bort det där flinet från Freemans ansikte en gång för alla?

Ja, vi också. *Half-Life* är ett av världens bästa spel (om inte det bästa), men den som var ansvarig för designen av huvudpersonen borde få sig en rejäl känga i ändalykten. Gearbox Software (som till största delen består av folk från det gamla Rebel Boat Rocker) har tydligen fattat detta, och därför har man valt att berätta historien om *Half-Life* ur ett helt annat perspektiv - du spelar nämligen en av soldaterna som skickats till Black Mesa för att rensa upp. Således är Freeman nu historia. Tills du lyckas fånga honom, det vill säga...

Att spela en hänsynslös mördarmaskin istället för en oskyldig forskare innebär givetvis att allt motstånd måste krossas. För att försäkra sig om att spelets filmiska känsla bibehålls har därför utvecklarna implementerat forskare och säkerhetsvakter som inte bara ska användas för prickskytte. Det smarta med *OF* är att din karaktär måste ta hjälp av de anställda i Black Mesa i minst lika stor utsträckning som Freeman, trots att han i grund och botten är "ond". Detta betyder att vi får en massa pussel och problem att lösa när vi navigerar runt i det raserade komplexet, och vi får även se en del härligt scriptade scener där vitrockar blir upptuggade av hungriga rymdisar. Sedan finns det förstås också allierade soldater. Baskersnubbarna, marinsoldater i gasmask, och så en helt ny karaktär - "The Drill Sergeant". Dessa kollegor finns alla tillgängliga för att ge dig eldunderstöd och, i det senare fallet, träning.

"SPELA EN HÄNSYNSLÖS MÖRDARMASKIN ISTÄLLET FÖR EN OSKYLDIG FORSKARE."

Rymdvarelserna har inte heller ignorerats. Tack vara händelserna i det ursprungliga spelet (där Freeman av misstag råkade öppna portalen) så finns det gott om sprillans nya varelser som härjar runt i gångarna. Endast en av dem var ännu implementerad i den versionen som vi kikade på, men Gearbox hävdar att de kommer att bli minst lika skrämmande som de i originalet.

Och så var det vapnen. Allt som allt finns det sju stycken som antingen är helt nya eller varianter av de i *Half-Life*. Kofoten är utbytt mot en jättelik skiftnyckel, ett förbättrat handeldvapen ersätter Glocken, och du kan även använda barnacles som vapen. De har två användningsområden - dels kan du skjuta mot någon olycklig sate och se hur han dras in i käftarna, eller så kan du nyttja vapnet som en sorts änterhake, vilket visar sig vara mycket effektivt när man vill ta sig över diverse jobbiga hinder.

När det gäller *Half-Life* och multiplayer ser Valve ut att satsa allt på ett kort, nämligen *Team Fortress 2; Opposing Force* kommer däremot att innehålla en hel del deathmatch-nivåer, och många av dem kommer att vara byggda av så kallade "stjärndesigners". Än så länge vet vi bara att Levelord har bidragit, men vi hoppas givetvis att även Valve själva kommer att göra gästspel.

Det är väldigt uppfriskande att det äntligen kommer ett expansionspaket som inte är en upprepning av det gamla spelet, med några få nya monster och vapen. *Opposing Forces* koncentrerar sig på att ge oss upplevelsen som är *Half-Life* ur ett helt nytt perspektiv, och därmed är det ganska säkert att Valves fenomen inte kommer att dö ut i första taget... PCG

BÅTFLYKTINGAR

När Rebel Boat Rocker efter brytningen med EA lade ner sin utvecklarverksamhet, så trodde de flesta att deras dagar var räknade. Deras förstapersons-shooter, *Prax War*, förpassades till de sälla jaktmarkerna, men nu är de tillbaka i stor stil, och deras första jobb är detta officiella mission-pack till förra årets absolut bästa spel. Ingen dålig comeback. *Prax War* var ett lovande spel, och det stupade på grund av brist på pengar och tid. Förhoppningsvis drabbas inte *Opposing Force* av samma sak.



Prax Wars motor kunde mäta sig med det mesta på den tiden då det begav sig. Tyvärr övergav EA projektet strax innan releasen. Buu på EA för det, tycker PCG.

UTVECKLAR DATA

Namn: Gearbox Software

Ursprungsland: USA

Grundat: 1997

Medlemmar: 10+

Bakgrund: Grundat av f d anställda på 3D Realms och andra företag kända för sina shooters i första person.

Tidigare spel: Bara Prax War under namnet Rebel Boat Rocker och det kom aldrig ut. Synd och skam.

KOMMER SNART!

Förhoppningsvis tar vi en närmare titt på *Opposing Force* nästa månad.



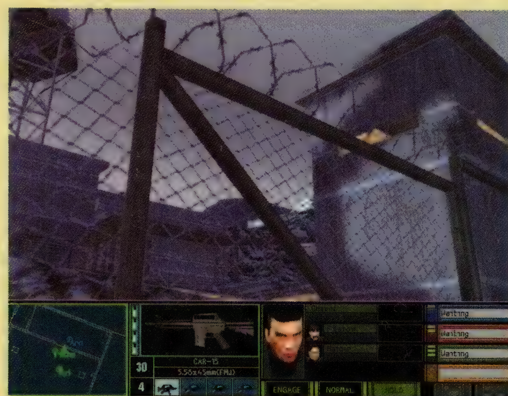
I *Opposing Force* är mental träning och koordination viktiga inslag. "Wax on, wax off."

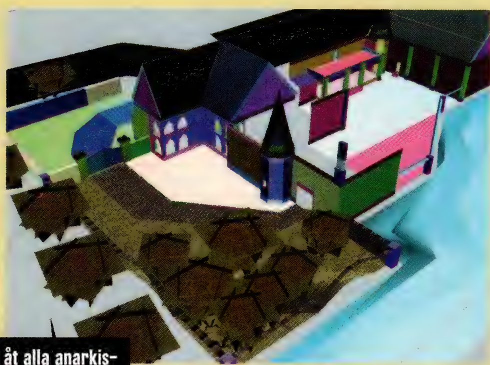
En första titt på...

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Nu är det dags igen, mina vänner.

Av KIERON GILLEN





Död åt alla anarkistiska konstnärer.





DÄRFÖR KOMMER *ROGUE SPEAR* ATT TRÄNGA IN I DITT HJÄRTA

- Strategiska soldatsims får våra hjärtan att hoppa över slag.
- Taktiska alternativ i stadsstrider utforskas mer än i andra spel.
- Det är med i den exklusiva krypskytteklubben.
- Dörrar? Jag tror vi klarar av dem nu.

UTVECKLARE	RED STORM	HUR KOMPLETT:	90%
UTGIVARE	TAKE 2	RELEASEDATUM	SEPTEMBER

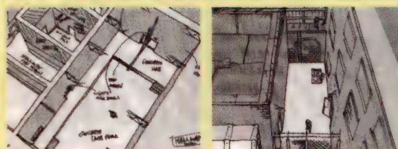


Räkna med att många uppdrag kommer att sluta så här.



Har ni med allting? Pass och solkräm?





(Vänster) Tidig version av nivådesignen.

DET är bra att döda terrorister. Såvida inte de är frihetskämpar, men det är ett filosofiskt argument som vi inte kommer att ägna något utrymme här. Därför glömmer vi bort det moraliska dilemmat och återvänder till den värld där *Rainbow Six* håller till, där det definitivt är en bra sak att ta kål på onda militanta aktivister.

Det är förstås ganska lätt att förstå. När allt kommer omkring är ju *Rogue Spear* den militära kod som jänkarna använder när ett kärnvapen har försvunnit, så det ger kanske en liten fingervisning om spelets handling. Någon kommer att bli radioaktiv.

(VAAAAAAAAAD? Fort! Jag måste få tag i en telefon för att ringa till min familj och mina vänner och ta farväl. - En läsare).

Det är bara ett spel, min vän (eller är koden Broken Arrow? Jag kommer inte ihåg). Innan du kan rädda världen från ett kärnvapenkrig, måste du räkna ut hur du ska kunna ta dig an 18 nya nivåer, som utspelas på 16 olika platser. Bland de här miljöerna bör det finnas arkitektoniska mästerverk som håller samma klass som de i det nya mästerspelet *Hidden And Dangerous* (läs recensionen i det här numret), som t ex Operahuset i Prag, New York Metropolitan Museum of Art och något som saknades i det första spelet, en kapad 747:a.

De här miljöerna hjälper förhoppningsvis till att skapa en spelvärld som är ännu bättre på att fängsla spelaren. Välkända miljöer skänker alltid digital underhållning en viss trovärdighet, när allt kommer omkring. Den här gången förväntar vi oss att få se något som är skrämmande autentiskt.

Något som saknades i det första spelet var kikarsiktet. Inte skulle det väl i en sådan här situation saknas mängder av skarpskyttar på taket till byggnaden mittemot; skyttar som bara väntar på en order om att skjuta ett särskilt bångstyrigt mål? Nej, det skulle det inte. Det problemet har lösts i *Rogue Spear*. Vi dunkar Red Storm i ryggen och välkomnar det greppet.

Det som framförallt pekar på att *Rogue Spear* blir så bra som dess föregångare kunde ha blivit, är förbättringarna på AI-området, vilket gör att både dina styrkor och de belägrade försvararna agerar klart mer övertygande. Just nu känns det som att inte något spel kommer att kunna nå upp i samma klass som *Hidden And Dangerous*, men *Rogue Spear* bidar sin tid och vilar upp sig inför ett granatladdat anfall. Håll korpgluggarna öppna. PCG

"INNAN DU KAN RÄDDA VÄRLDEN MÅSTE DU RÄKNA UT HUR DU SKA KLARA AV 18 NYA NIVÅER."

UTVECKLAR DATA

Namn: Red Storm Entertainment

Ursprungsland: USA

Grundat: 1996

Bakgrund: Fick uppmärksamhet eftersom Tom Clancy grundade företaget. Har sedan dess producerat mängder av spel med prefixet "Tom Clancy's", innan de fick viss uppskattning med *Tom Clancy's Rainbow Six.*

Tidigare spel: Det bästa är *Rogue Spears* föregångare, men titlar som *Politika* och *Ruthless*.com har också släppts.

KOMMER SNART!

De söker betatestare nu. När vi får tag på spelbar kod, talar vi om det för er.

DEN PERFEKTA PLANEN 99

Rogue Spears främsta tillgång är att det är det mest planbaserade av alla militära sims. I den här versionen kommer du dock att kunna improvisera mer mitt inne i spelet genom att dela ut snabba order. Fortfarande går det i mångt och mycket ut på att skapa en perfekt plan innan anfallet. Det gör du genom att dela in dina åtta män i mindre grupper och lägga ut anfallsvägar på en tredimensionell karta.



När du kommer hit vill du att dina soldater ska kasta granater innan de går in i rummen. Du kommer också att vilja byta ut dina krypskyttar mot insatssoldater, eftersom det inte finns några externa fönster. Se där! Taktiska alternativ. Resultat.

(Höger) Det är något lömskt med folk som låter överläppen täckas med hår.

NYHETER

8 FULLPACKADE GAMERSIDOR...

ACTION

DELTA FORCE 2

Delta Schwartz 2. Mmppff... Bwa-ha-ha-ha! Moa-ha... (Smock! - Red)

Delta Force var länge ett stående inslag här på redaktionen. Mången kväll satt vi som klistrade vid skärmarna, uppslukade av en svettig, nervpirrande deathmatch där krypskytte var det dominerande greppet. Det finns inte mycket som slår känslan när man från flera hundra meter sätter en kula rakt mellan ögonen på en förvånad chefredaktör. Givetvis skyller han efter dråpslaget på lagg eller annat, men man vet i sitt stilla sinne att han ljuger, och att man är en dödens ängel med attityd så det räcker.

Jag ska gå rakt på sak. I alla fall så rakt det går efter en inledning som tar upp halva artikeln. *Delta Force 2* kommer att bli snyggare, snabbare, roligare och fetare än originalet. Precis som sig bör, alltså. Här är ett axplock av nyheterna i detta andra generationens soldatsim:

Vädereffekter som regn, snö, dimma och vind (som påverkar kulans bana). Ny grafikmotor med stöd för 32-bitars voxelgrafik. Högt, böljande gräs som man kan gömma sig i när man snipar. Tekniken "Voice-Over-Net" som låter spelare tala till varandra genom mikrofoner i multiplay. Soldaterna kan utföra fler rörelser, och så har vi förstås nya vapen, ny utrustning och möjligheten att (äntligen) kunna ha lite kontroll över vad ens stridskamrater pysslar med. Med andra ord kommer allt som saknades i originalet att finnas med i uppföljaren. Vi nickar uppskattande och inväntar Novalogics nya storsäljare med illa dold otålighet.

■ **Novalogic utvecklar och ger ut *Delta Force 2*, men när? Den som lever får se...**





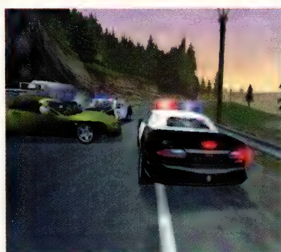
Jocke gör sin bejublade imitation av pastor Runar Søgaard på rådjursjakt med automatkarbin.



NFS: ROAD CHALLENGE

Kan Electronic Arts följa upp framgången med *NFS III*?

SID 20



ALONE IN THE DARK 4

En av Infogrames största hits är tillbaka igen.

SID 22



FIFA 2000

Världens bästa sportserie passerar millennieskiftet.

SID 24



ACTION

SYSTEM SHOCK 2

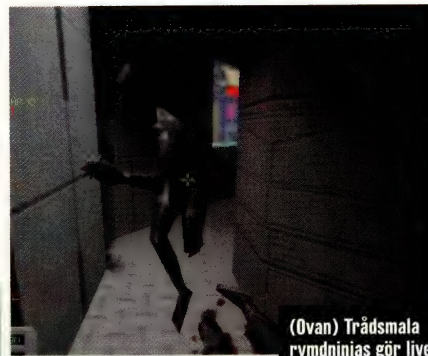
Bekämpa systemet inifrån.

■ När det första *System Shock* kom 1994 försvann det mer eller mindre i den uppståndelse som orsakades av *Doom*. Det verkar dock som att många kommer ihåg spelet, för när Irrational Games visade upp *System Shock 2* på E3 var uppståndelsen stor. Något av allt det som de många besökarna på E3-mässan fick reda på var att *System Shock 2* använder en omarbetad version av *Thief: The Dark Project*-motorn, och att AI-modellen kan kommunicera med sig själv och till exempel kan övervakningskameror och liknande användas för att spåra spelaren. Skrämmande är bara förnamnet.

När spelet börjar befinner du dig på en havererad rymdstation där något har gått väldigt snett. Utan att avslöja för mycket kan vi berätta att du lär stöta på ett och annat genetiskt missfoster i några av stationens korridorer.

Det vi tycker är särskilt spännande, är att man kan gå omkring som i vilket spel i första person som helst, men om det är något särskilt du vill undersöka, kan du bara frysa rutan och med hjälp av musen interagera med de föremål du hittar. Att sedan action, karaktärsutveckling, handling och äventyr blandas friskt är ju inte heller någon nackdel. Något säger oss att *System Shock 2* kommer att få den uppmärksamhet som originalet borde ha fått...

■ *System Shock 2* kommer till en dator nära dig i höst.





(Ovan) Trådsmala rymdninjas gör livet surt för dig. (Nedan) Looking Glass *Theif*-motor verkar funka bra.

SPECIALRAPPORT

SID MEIER'S CIVILIZATION III

Äntligen...

■ Det finns ingen som helst anledning att nypa dig själv i armen. Du läste helt rätt. Hasbro (som redan har köpt upp MicroProse) har lyckats med bedriften att lura tillbaka Sid Meier för att skapa *Civilization III*. Under presskonferensen, som hamnade lite på sniskan på grund av alla hors d'oeuvre-smaskande amerikanska kostymnissar som hela tiden hojtade och berättade hur mycket de älskade varandra, berättade Sid, Jeff Briggs (president och VD för Firaxis) och vicepresidenten Brian Reynolds hur de alltid hade hoppats på en återförening inför *Civ III*. Och (snyft!) nu hade det blivit verklighet! Lustigt nog så var de en aning mindre talföra när de fick frågan om ett releasedatum, och de ville heller inte berätta vad de tyckte om Activisions utspel med semiuppföljaren till *Civ II - Civilization: Call To Power*. Kanske var de alltför känslomässigt överväldigade...



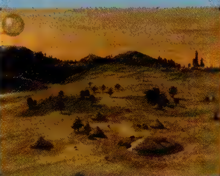
Bara att läsa om det ger oss rysningar. Du då?

■ Firaxis påbörjar arbetet med *Civ III* inom de närmsta månaderna.

KORTISAR

Små godbitar från nyhetsskörden.

TRONAR HÖGT
Acclaim tillkännagav helt nyligen att de tidigt nästa år kommer ge ut ett RPG med en smak av Orienten. Spelet heter *Throne Of Darkness* och du kommer att ha kontrollen över sju stycken samurajer med målet att bli *Dark Warlord*. När denna position är nådd kommer en multiplayer-variant att bli tillgänglig. Intressant vinkling, eller hur?



SURRANDE
Acclaims kommande spel *Armorines* har döpts om och fått den något längre titeln *Armorines: Project S.W.A.R.M.* Installationen använder sig av den kapabla, men något dimtyngda *Turok 2*-motorn, som vi tidigare sett i, öhh, *Turok 2* och *South Park*. Vi önskar dem all lycka.

LJUV MUSIK
Att *Black And White* kommer att bli banbrytande vet vi, men sug på den här: Peter Molyneux hävdar att du kan säga åt din PC att känna igen vilken sorts musik du spelar på din CD, och låta karaktärerna agera därefter. Lite Atari Teenage Riot och gubbarna blir som tokiga. Om du lirar Frinds In Need går de antagligen och spyr. Hoppas vi.

FINAL FANTASY VIII...
Är på väg till PC:n. Mer än så behöver vi väl inte säga, eller hur?



ACTION

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

Faktiskt inte ett dugg Monstro!



Vi känner inte ett behov av fart, utan av öl. Kan bero på att vi måste jobba så sent. I vanliga fall kanske vi skulle känna ett behov av... fart. EA:s bilserie har härjat på i flera år nu, men det var egentligen först efter den senaste installationen, *Hot Pursuit*, som det började accelerera ordentligt på PC-plattformen.

Road Challenge bygger vidare på konceptet från det förra spelet (d.v.s. biljakter i hög fart med ihärdiga poliser). Fart borde inte bli något problem då man har licensierat 19 olika bilar från större tillverkare, och även fått med ett lika stort antal banor där man kan bränna ordentligt med gummi. Genom att köra hårt. Bil alltså. Ett väl genomarbetat skadesystem står nästan klart, och det kommer ge oss realistiska krascher där en smäll mot ett visst område på bilen resulterar i förutbestämda fel (en lätt smäll mot fronten kan t.ex. sätta lyktorna ur funktion). Men, mer än så säger vi inte förrän vi får kika på spelet i förstaperson. Under tiden lirar vi vidare med *Midtown Madness*.

■ **Electronic Arts siktar på en release framåt augusti.**





En cab. Färre delar som kan ramla av helt enkelt.



"Nej, det var verkligen inte jag som körde i 200 blås samtidigt som jag gjorde obscena gester."

STRATEGI

HOMEWORLD

Borta bra, men hemma bäst



Alla RTS-intresserade går i väntans tider nu, och anledningen till det är förstås att det äkta paret Sierra och Relic snart förväntas nedkomma med strategibebisen *Homeworld*.

Att det lär bli ett vackert barn berättade vi redan i nr 27 av PC Gamer, och nu har utvecklingsteamet låtit 1 000 hugade betatestare förföras av *Homeworld*. Den senaste tiden har utvecklingsteamet ägnat åt att gå igenom betatestarnas åsikter om spelet, och jämfört dem med sina egna. Vi vet inte om de tyckte att det saknades Yes-musik i spelet, men i vilket fall som helst är det nu klart att de gamla symfonirockarna/hjältarna står för örongodiset i *Homeworld*.
Relic har medvetet låtit *Homeworld* hålla ett något lägre tempo än många andra RTS-spel, och anledningen till det är troligtvis att fler spelare ska kunna ta det till sig. Det var en av de få saker som betatestarna anmärkte på, och därför har Relic skruvat upp tempot en smula igen. Det lär med andra ord bli ett ganska livligt barn, *Homeworld*.

■ **Säkra källor hävdar bestämt att *Homeworld* släpps i september.**



Klart till halvklart på spanska solkusten med spridda meteoritskurar.

KORTISAR

MICROSOFT KÖPER SHADOWFACTOR
Röstkommunikation i datorspel är en välsignelse när spelarna måste jobba i lag. Det finns inget värre än att behöva stanna upp och skriva i en pressad situation. Vissa datorspel har redan varit inne och nosat på den nya tekniken, men det kommer många fler. Vad sägs till exempel om *Delta Force 2*? Vi kan dock berätta att teknologin kan användas till alla DirectX-spel i framtiden, förutsatt att utvecklarna använder tekniken. Microsoft har nämligen köpt upp ShadowFactor, som tidigare skapat kommunikations-systemet BattleCom. Teknologin ska implementeras i DirectX 8.0.

KAMPEN OM STAR CONTROL
Spelare som kommer ihåg spelserien *Star Control* kanske tycker att det är dags för del fyra att produceras. En del vill till och med att rättigheterna till serien ska återgå till skaparen, men detta kan nog bli svårt. Accolade blev nämligen uppköpta av Infogrames. Många tyckte dock att spelets bäst-före-datum gick ut när den tredje delen lanserades. Spelet var helt enkelt kasst! Kanske är det lika bra att serien dör ut.

GTA LONDON NÅGRA ÅR TIDIGARE
Rockstar Games är glada över att *GTA London 1969* sålt bra och därför vill de ge spelarna något extra. Under juli månad ska det släppas en ny expansion till *GTA*, fast denna gång är det gratis. *Grand Theft Auto London 1961* kommer att erbjuda spelarna ett antal nya uppdrag i den hårda brittiska miljön. Antagligen vill de hålla serien vid liv tills lanseringen av den officiella uppföljaren senare i år.

FLYGSIM

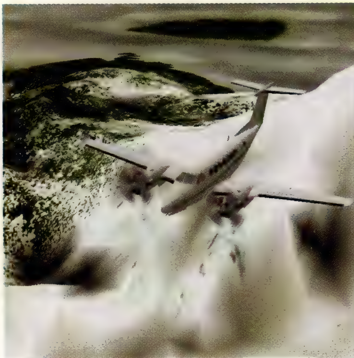
MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2000



Ok, vi missade visst några föregångare.

Simulerad flygning. Det är vad Microsoft Flight Simulator handlar om. Simulerad flygning. Inga luftstrider. Inga missiler eller våghalsiga undanmanövrer. Men flygning. Att flyga över saker. Och sedan landa. Och kanske, om vädret tillåter, lyfta igen.

Saken är att Microsoft är väldigt bra på det här, och "spelen" är otroligt populära. Den senaste versionen ska ge oss förbättrad grafik och två nya flygplan som ni kan ratta: Concorden och Boeing 777-3000. Antalet flygplatser har utökats från ynka 3000 i '98-versionen till nästan groteska 20 000. Plus ett riktigt GPS-system (ja, jag vet att det blir Global Positioning System-system) som visar var man befinner sig. Det kan helt enkelt inte bli mer verkligt. Fast det kan det ju. För parallellt med grundversionen kommer en Professional Edition som ska användas vid utbildning av piloter. Den inkluderar träning på alla regler som gäller i luftrummet, och en massa andra saker som ska hjälpa dig att träna inför den virtuella examen.





Jag är uttråkad. Låt oss lågsniffa över farmors hus.

■ Microsoft skickar upp sitt *Flight Sim 2000* lagom till jul.

ÄVENTYR

ALONE IN THE DARK 4

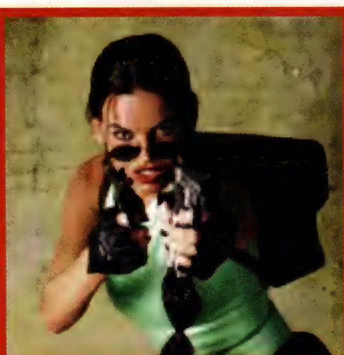
En situation Stor-Hjalmarson finner sig i varje kväll.

För de flesta kom det som en stor överraskning när Infogrames på E3 visade upp sitt kommande spel *Alone In The Dark 4*. Trots att det bara var en rullande video så fick man en god uppfattning om vad utvecklarna Darkworks har tänkt sig.

AITD4 ser ut att innehålla filmiska miljöer och action-äventyr i stil med *Resident Evil*. Demot innehöll även otroligt flotta bakgrunder, smidiga karaktärsanimationer och, naturligtvis, en hel massa åska och blixtar. Vi kan knappt bärga oss.


Weee! Skräckinjagande grejer.

■ Infogrames ska ge ut *Alone In The Dark 4* tidigt nästa år.



TOMB RAIDER 4

Det var inte tredje gången gillt.

Det var endast en speciellt utvald skara elitbankirer som var inbjudna för att se en glimt av Core Designs senaste alster, men vår specialbyggda och vältaliga kontorsrobot InfoFly lyckades med bedriften att ta sig förbi laserstrålarna som spärrade av montern. Detta är hans rapport. Bzzzt.

Enligt InfoFly är fröken Croft nu mer detaljerad tack vare sitt nya "skin", men alla pervon lär bli besvikna när de hör att hennes byst har genomgått ett lätt förminskningsingrepp. De stora öppna områdena från den första installationen är tillbaka och det finns färre fiender och fler pussel. Den grafiska stilen beskrivs som en polerad version av *Tomb Raider 2*.

■ Eidos kommer att exponera Lara för massorna framåt jul.

ACTION

STAR TREK: DEEP SPACE NINE



Scotty hade faktiskt ett förhållande med Spock.



Sulu fick frispel på kommandobryggan.

Det verkar som om varenda del av Star Trek-myten har hamnat i ett PC-spel, med det noterbara undantaget "Star Trekking", en stor hit från The Firm. Och så har vi ju förstås Deep Space Nine.

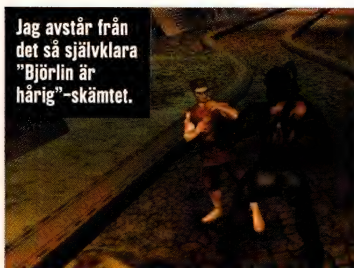
Så därför är det nu bestämt att även denna lilla rymdstation ska bli skådeplats för spelvärldens alla Trek-nördar. *Unreal*-motorn kommer att ligga som grund för denna shooter som kan spelas i antingen första- eller tredjeperson. Fansen kommer säkert att uppskatta handlingen som tar vid där TV-serien slutade, trots att DS9 var en ganska slö historia. Har vi sett alldeles för många Star trek-spel? Ja, säger säkert många, med det återstår att se.

■ GT kommer att beama upp DS9 framåt november.

ACTION/ÄVENTYR

PLANET OF THE APES

Till slut gjorde de det.



Jag avstår från det så självklara "Björlin är hårig"-skämtet.

Vi vet hur Charlton Heston känner sig. I Apornas Kontor slåss vi ständigt för att behålla vår mänsklighet i ett rum där den naturliga ordningen har satts ut spel.

Vi trodde att vi skulle kunna finna frälsningen i PC-spel. Tills nu.

31 år efter releasen av den ytterst apiga filmen kommer nu Fox att ge ut ett action-äventyr i tredjeperson med samma namn. Du är en homo sapiens som över femton hårigt kluriga nivåer gång på gång måste bevisa människans överlägsenhet genom att lösa olika gåtor, döda gigantiska råttor och knäböja framför en halvt förstörd Frihetsgudinna. Antagligen. Trots att man inte kommit så långt med spelet så ser de med motion capture-tekniken skapade karaktärerna redan riktigt bra ut, och de inbjudande 60-talseffekterna och den stiliserade miljön kan väl inte göra någon skada.

■ Fox kommer att återvända till *Apornas Planet* nästa vår.

KORTISAR

SPORTSPEL FRÅN HASBRO
Electronic Arts och Microsoft får huka sig: Här kommer Hasbro Interactive! Ok, det låter kanske inte särskilt spännande, men det kan bli. Hasbro har nämligen tänkt inta sportspelens välbefolkade genre. De har öppnat en sportavdelning som ska konkurrera med de andra aktörerna. De första spelen från företaget kommer vi att få se under nästa sekel.

UNREAL I DIRECT3D
Epic Games meddelade nyligen att *Unreal*-motorn blivit snabbare i Direct3D. Det som förbättrats är bland annat textureringen och minneshanteringen. Förbättringarna kommer att introduceras i en kommande patch som är under utveckling. Epics Tim Sweeney varnar dock att vissa grafikkort är mindre lämpliga. Riva 128, Rage Pro och Permedia 2 kan till exempel ställa till med problem, eftersom korten inte är snabba nog.

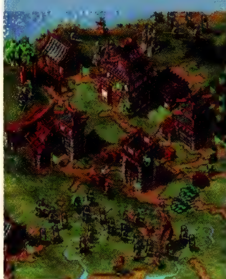


KORTISAR

TIBERIAN SUN
Vi väntar alla på att Westwood ska bli färdiga med sitt efterlängtade strategispel *Command & Conquer: Tiberian Sun.* Efter många förseningar har nu programhuset bestämt att spelarna ska få något för besväret. Få, är kanske inte rätt ord. Det ska nämligen komma en specialversion av spelet som ska innehålla signerade manualer och annat trevligt. Ännu intressantare blir det då varje kartong är numrerad, vilket innebär att det inte finns hur många som helst. Specialversionen är endast tillgänglig för de spelare som förbeställer via Electronic Arts, Electronics Boutique eller Babbage's.



MÄSTERSKAP I SETTLERS IIII
De spelare som inhandlat det suveräna strategispelet *Settlers III* kan nu spela på Blue Bytes hemsida. Den nybyggare som knäcker allt motstånd kan titulera sig mästare i deras rankningsystem. Detta kommer antagligen att bli en succé. Westwood provade på något liknande med *Red Alert* och det fick verkligen liv i spelet igen. Inom kort kommer även den officiella expansionen till *Settlers III.*



SPORT

FIFA 2000

Perfekt träff med sträckt vrist







"Nej, vi spelar i samma lag ju."

En av de bästa sakerna med det nya årtusendet är att alla spelserier får namn som låter riktigt tuffa. Vilket skulle du själv helst spela? Det löjligt frökenaktiga *FIFA 96* eller det läderklädda och solglasögonförsedda *FIFA 2000*? Precis.

I verkligheten är det inte tal om någon revolution här, utan det är snarare så att utvecklingen har haft sin gilla gång. Precis som i ett fotbollsmanagementspel kommer du att få alternera mellan de olika cuper och ligor du deltar i. De lag man förväntar sig finns med här, men dessutom har EA gjort som i *Viva Football* och lagt med 40 klassiska klubb- och landslag.

EA hävdar också att de tio bästa lagen någonsin kommer att avslöjas. En annan höjdare är att det kommer att bli mer fysisk kontakt mellan spelarna i *FIFA 2000*, så att de exempelvis kan nicka ihop och spela mer fysisk fotboll. Ni kan räkna med att PC Gamers sportredaktion återkommer med mer information om det här spelet.

■ **EA ställer om från försvar till anfall i november.**

TEKNIK

3D BLASTER TNT2 ULTRA

Nytt grafikkort från Creative Labs

För de spelare som sätter grafiken i främsta rummet finns det nu ännu ett avancerat grafikkort. Creative Labs lanserar nämligen sitt 3D Blaster TNT2 Ultra, ett kort som kan uppvisa inte mindre än 32 Mb RAM. Det Creative Labs är mest stolta över är dock äkta 32-bitars färg, en större djupprecision och texturernas höga upplösning. Sitt namn till trots är inte 3D Blaster TNT2 Ultra bara en nyversion av den gamla Riva TNT-processorn, utan snarare en nykonstruktion av arkitekturen.

Creative har implementerat en solid Z-buffer, 32 Mb SDRAM och stöd för texturer på 2048x2048, vilket gör att 3D Blaster TNT 2 Ultra borde vara ett kort som håller ett tag. Hur det är med den saken har vi för avsikt att ta reda på i ett omfattande test i ett kommande nummer av PC Gamer.

■ **3D Blaster TNT2 Ultra beräknas kosta 2 695:- och då ingår *Expendable* från Rage Software.**



DRAGON'S LAIR 3D

Äntligen! 3D! Woohoo!

Många är vi som minns det gamla spelet *Dragon's Lair*, en serieliknande historia som rent grafiskt var något före sin tid. Fast spelmässigt sög det ordentligt. Faktiskt. Det var tider det.

Och nu är det tillbaka. Den välkände tecknaren Don Bluth har slagit sig ihop med Blue Byte för att skapa *Dragon's Lair 3D* och de utlovar ett icke-våldsspel för hela familjen. Spelet är fortfarande på konceptstadiet (därav bristen på skärmbilder), men herr Bluth har sagt att ett av de nya monstren kommer att kallas Steal Monkey. Apor alltså. Gjorda av stål. Som stjäl saker. Familjeorienterat var det...

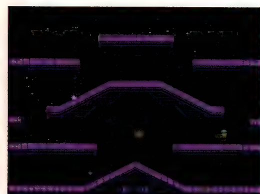
■ **Blue Byte. Julen 2000. Fyll i resten själva.**

SPELFESTEN 99

SVENSKA DATOR-SPELSFESTIVALEN -99

Det är avgjort! Vinnaren i PC Gamers datorspels-festival för amatörer är utsedd av Er, kära läsare. Här har ni resultatet:

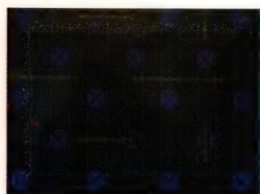
Som väntat blev det en otroligt hård kamp mellan de 12 kandidaterna. Förstaplatsen var inte helt klar förrän den sista rösten var räknad och adderad. En god kamp, i alla avseenden.



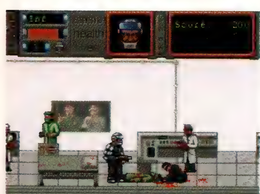
1:a THE FINAL FIGHT av Robin Nordberg och Sebastian Jonsson
Vinnarna i PC Gamers Datorspelsfestival 1999 var faktiskt ganska otippade, men de lyckades med bedriften att underhålla och glädja de stora massorna, och det är ju faktiskt det som räknas. The Final Fight är ett plattformsspel av den klassiska skolan, där två spelare ska tampas med var sin liten soldat. Kanske var det doubleplayer-elementet som fällde avgörandet? Grabbarna får i alla fall besöka Target Games för att testa spel under en vecka, och värstingdatorn från NDK Europe får de väl spela om, i en het deathmatch med sitt egentillverkade The Final Fight. Grattis!



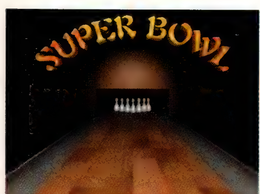
2:a STEWART THE DRAGON av hobbyföretaget med det så internationellt klingande namnet: Oby Entertainment.
Oby Entertainment (några namn på skaparen/skaparna har vi inte välsignats med ännu) nådde med sitt otroligt gulliga plattformsspel, starring den lilla eldsprutande draken Stewart, inte ända fram. Spelet har däremot vunnit PCG-redaktionens hjärtan såväl som vår interna omröstning, och får därför ett specialpris. Bra jobbat!



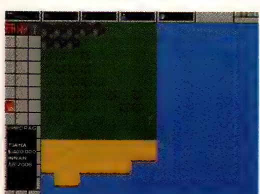
3:a BTANKS av Rikard Wallin och Birger Kroon
Döda din väns tank med studsande skott i detta otroligt underhållande spel (CD-prod:s Hasse Månsson hade detta spel som personlig favorit). Var sin T-shirt med PC Gamers eminenta emblem kommer på posten. Slit dem med hälsan.



4:a URBAN av Jonas Borgström och Thomas Nyberg
Urban var utan tvekan det blodigaste bidraget i tävlingen. I detta shoot-'em-up spelar du en cyborg-liknande figur som tar en röd, kladdig hämnd på vetenskapsmännen som skapat honom. Fett med kul, och värt var sin T-shirt.



5:a SUPERBOWL av Fredrik Emanuel
Ett otroligt snyggt bowling-spel med häftiga animeringar och läckra 3D-figurer. Ett av de glassigaste bidragen, som spelades mycket och länge av redaktionens sportfåne, Anders Sköld. En T-shirt är på väg.

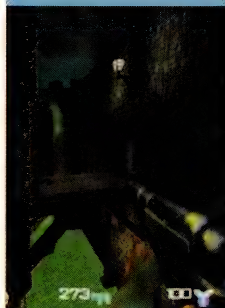


6:a RESOURCE av Jonas Engbo
Resurhanteringsspel där mineraler, olja och ved är byggstenarna för att skapa ett riktigt finansimperium. Klurigt och utmanande spel som dödar tid riktigt effektivt. Jonas får en T-shirt för sina bedrifter.

Ett stort Grattis till alla vinnarna, och ett stort tack till alla som deltagit och röstat!

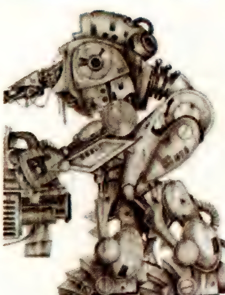
KORTISAR

OSÄKER FRAMTID FÖR MORTYR
Det verkar inte gå särskilt bra för Mirage och deras actionspel *Mortyr*. Spelet skulle bli den nya tidens *Wolfenstein 3D* med fräcka vapen och många nazister att skjuta på. Tråkigt nog verkar det som om spelet inte är bra alls. Dessutom lär det dröja innan vi får se röken



av det. Interactive Magic blev uppköpta av Ubi Soft, som valde att sälja *Mortyr* vidare. Vilken utgivare som kommer att ta hand om spelet i fortsättningen är ännu oklart.

RWS GÖR ETT NYTT FÖRSÖK
Vi hoppas innerligt att alla spelare har lyckats glömma bort det usla actionspelet *Postal*. Running with Scissors tänker fortsätta som om inget hänt, med ännu ett våldsamt



spel. Deras nya skapelse går under namnet *Flesh and Wire*. Det lilla som finns om produkten visar att detta kan bli ännu en värdelös titel. De spelare som är intresserade eller bara vill se vad de kommer att vilja missa, kan gå in på spelets hemsida.

VAR ÄR SPELEN?

MEN KOM IGEN NU DÅ!



Redaktörns Kolumn

DEN INRE RESAN

Av Joakim Bennet

Den Inre Resan är, i mitten av ett ömsom solgassande och ömsom grådassigt juni, ett svettigt, kladdigt och i största allmänhet fruktansvärt äventyr. Den tryckande värmen utomhus i kombination med en bristfällig AC ombord, skrikande småbarn i sätena framför och ett kladdigt tuggummi på sätet, gör att Den Inre Resan blir en mardrömsfärd i stil med Dantes berömda tripp genom Infernot. Jag talar förstås om en resa med SJ, och i detta fall en färd med "framtidståget" X2000 mellan Stockholm och Växjö.

I TV-reklamen sitter drömmande, småleende människor och blickar ut över det svenska landskapet genom kupéfönster som ser ut att ha putsats av en hel armada fönsterfejare. Verkligheten är något helt annat. D-FENS i Falling Down skulle ha haft ett och annat att säga till om, det kan jag lova. Enda sättet för mig att med SJ uppleva Den Inre Resan är att under hela färden knapra på små färgglada svampar av okänt ursprung.

Och kära vänner, inte nog med att den inre fucking-jävla-kuk-resan uteblir rent fysiskt. Nej, efter att ha svurit tyst och förbannat den dag jag föddes så stötte jag på en Konduktör, eller Tågvärd eller fan och hans moster, och nu brakade det löst på allvar. Konduktören på denna resa var en kort, fetlagd ALU-valross av den värsta sorten som, skulle det visa sig, saknade all den flexibilitet och grace som krävs av en människa som har till yrke att faktiskt serva sina medmänniskor. "Du måste ha Reslustkort till den här biljetten." Okej, sorry. Den hade jag visst glömt. Blir lätt så när man aldrig tidigare uppmanats att visa en dylik artikel. Det riktigt lyste i den korpulentes blå små grisögon.

"Det hjälps inte. Man måste ha kortet. Annars kan ju vem som helst köpa en Reslustbiljett." Den lille fetlagde verkligen njöt av att äntligen få bruka sin annars så begränsade makt. I dessa ögonblick vill man verkligen häva ur sig en ordentliga salva förolämpningar, men allt som oftast nöjer man sig med att muttra surt och gnälla lite. Så även jag. Och när man väl hostat upp pengarna beslutar sig den lille bratwursten för att sätta in dödsstöten.

"Om du varit lite trevligare i början så hade du inte behövt betala." Arrrggghhhhh! Det är alltså SÅ det går till. Har du fel tonläge, vilket man gärna har om man är trött och irriterad, så ska man sugas ur. Om man däremot smörar och kysser SJ-valrossens överdimensionerade arsel så kan han skippa det hela.

Den Inre Resan är ett stort, sjukt skämt. Hädanefter flyger jag med SAS, som för övrigt bara tar en hundring mer för samma resa, om man är under 26. Och till dig, du svullne lille SJ-despot, säger jag: "John Wayne Bobbit hade direkt efter sin frus lilla ingrepp ett större organ än du någonsin kommer att få."

Visst är det skönt att kunna avreagera sig, men nu till lite allvarligare saker. Tävlingarna! Just det, jag utlyste ju två stycken förra månaden. Snyggaste flickvännen och bästa särskrivningen. "And the winners are...":

Sanny Gustavsson med en "skum släckare", vilken finns att beskåda på ett stycke brandskyddsutrustning av det mindre förtroendeingivande slaget. Och David Östman, som var en av de få som hade guts nog att skicka in en riktig bild. Dessa två får priserna, men ett heders(?)omnämnande till Martin Larsson som skickade in en bild (se till höger) som var så grotesk att Björlin hulkade i Skölds matlåda.

May the Schwartz be with you!
Snusk och tankar till:
joakim.bennet@pcgamer.net


Östmans... F'låt, Larssons flickvän. Vilken donna!

QUAKE III ARENA

Testversionen är ute på gatorna. PCG drar på sig frag-säkra blåkläder och ger sig ut för att undersöka...

Av **KIERON GILLEN**

DETTA HAR HÄNT... « Ni läste om *QIII* första gången i PCG 22, och sedan hade vi en uppdatering i 28:an.







(Ovan) Den gröna, persiska mattan var ännu obefläckad och oskuldsfull. Sven-Göran slickade sig om läpparna och laddade sin rocket launcher.

QUAKE III I KORTHET

Utgivare: Activision

Utvecklare: id

Genre: Första-persons-shooter

Beräknat Systemkrav: P233, 3D-acceleration, 64 Mb RAM

Något speciellt? 3D-acceleration, 3D-ljud

Releasedatum: November

Därför ska du köpa det: Id är världsledande på multiplayer, vilket borgar för många, långa stunder framför burken.

MÅNDAGEN den 11:e maj. En specialdesignad knapp med texten "Upload" trycks ned, och PC-testversionen av *Quake III Arena* simmar äntligen fritt i informationsoceanen. Några biljoner deathmatch-fans kastar ut sina nät, fångar in den, och installerar den på väntande datorer. Vi också. Det här är nämligen viktigt.

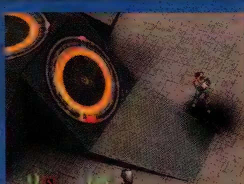
Den här releasen gjordes enbart för att man ville testa kompatibiliteten, men ändock ser det så bra ut att du vill kyssa din monitor, plocka upp hela ditt datorsystem och hoppa i säng med det. Det har även talats om giftermål här på kontoret, men dessa rykten är obekräftade. Hur känns det då att spela härligheten?

EN ANNAN NIVÅ

De två nivåerna som inkluderats skvallrar en hel del om hur det färdiga spelet kommer att se ut. Till att börja med så går allting mycket snabbare än i *Quake II*. Ja det känns faktiskt mer som om man lirar originalet. Detta har i alla fall lett till att en skara *Quake II*-älskare hävdar att man inte längre behöver vara lika skicklig för att vinna. Denna observatör hävdar dock att det ser ut som om det behövs annorlunda färdigheter, såsom kunskap om gruppdynamik och hur man enklast "upplöser" en

QUADEN VI KRÄVER

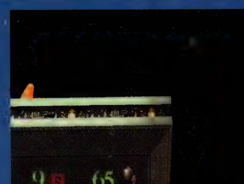
Jag har redan nämnt att QTEST2 använder sig av trampoliner eller studsmattor, och här har vi bra exempel på detta. Långt ovanför arenan finns en ensam liten plattform som bär upp en sådan där härligt saftig power-up som kallas quad. För att nå den måste du utföra ett akrobatiskt nummer som är så hårresande att du borde söka in på cirkusskola om du klarar det.



Hoppa på den femsidiga trampolinen nära mitten...



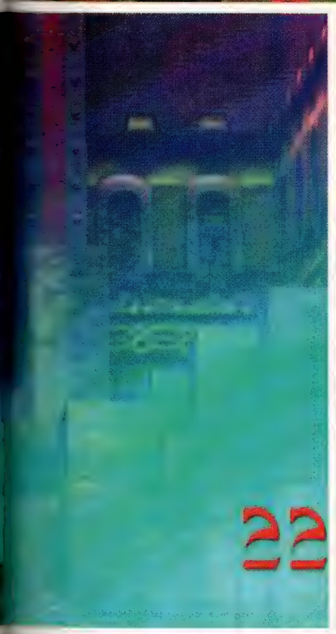
Vingla sedan omkring och sikta in dig på den här plattformen...



Och BOOING! Plötsligt befinner du dig uppe i skyarna.



Härifrån kan du regna ner quad-död över dina motståndare.



En kille från Stargate försökte lägga sig i matchen. Han dog snabbt.

MED EGNA ORD



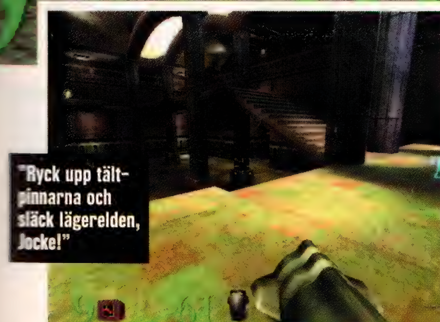
Ronny Sund, layout-hjälte på GAMER, berättar om hur spelet känns... på Macen.

I 20 ord, Ronny, varför ska vi hetsa upp oss över *QIII*?
Vad vill ni nu då? Vad hette det sa du? QUÄK?

Vilken av banorna i Qtest gillar du bäst?
Jag vet faktiskt inte vad du pratar om. Låt mig jobba ifred nu. Vi har dead-line imorgon.

Är du hårdare än PC-användarna?
J-a PC-nördar! Stick o spela tv-spel och låt mig vara ifred, innan jag bankar skiten ur er.

Du och viken armé? Vi syns på lunchen.



"Ryck upp tältpinnarna och släck lägerelden, Jocke!"



MACENS ÅTERKOMST

Det mest kontroversiella med *Quake III* är nog det faktum att Linux- och Mac-versionerna släpptes först, vilket fick en del inbitna Quakare att kalla Id för "Judas". Deras förklaring: Eftersom de andra två grupperna är mycket mindre så är det automatiskt färre människor som blir förolämpade av buggar och hårda kanter. Dessa människor hittar de tidiga buggarna, och städar på så vis upp koden innan PC-användarna lägger vantarna på den. Och detta stämmer. Medan Mac-versionen i och för sig ser bra ut, så flyter allt mycket smidigare på PC:n. Så, allt detta var av godo. Antar vi.



"Snabbare än *Quake II*. Ja det känns faktiskt mer som om man lirar originalet."

grupp.

QTEST1 är den större av de två banorna, och där finns hemliga områden och häpnadsväckande portaleffekter. Gargoylerna har också varit föremål för en viss beundran. QTEST2:s betydligt mindre och snävare uppbyggnad känns än mer intensiv: olika plattformar hänger fritt i luften, oberoende av varandra, och du reser mellan dem via en sorts studsmattor. Detta innebär att ett enda misstag kan betyda döden, då en felaktig studs ofelbart får en att falla handlöst ner i avgrunden. Erk.

KRUT-BONANZA

I vapenväg så finns bara machine gun, shotgun, rocket launcher, rail-gun och plasma gun tillgängliga, och som grundvapen har du en stålbeklädd knytnäve. Trots att namnen på vapnen känns bekanta, så har de förändrats ganska radikalt. För tillfället verkar det som om rocket launchern dominerar, medan gamla favvobössan rail-gun är slöare och gör mindre skada, vilket gör den mer och mer tveksam. Givetvis kan, och kommer, det slutgiltiga speltestandet att ändra på detta, och vapnen kommer att bli bättre balanserade.

En zoom har lagts till, vilket borde glädja alla gäckande campers, och de Star Trek-aktiga teleportarna är mer än välkomna.

Trots att detta bara är ett test, så pekar allt mot att *QIII* kommer att leva upp till mycket av sin potential. Och det är av intresse att notera att nivåerna ser ut att vara byggda för datorkontrollerade bots. Hmm. PCG

PLANESCAPE: TORMENT



Följ med till en annan dimension. En otäckt hemsk sådan. **Av KIERON GILLEN**

MED EGNA ORD



Chefsprogrammeraren Dan Spitzley pratar med PC GAMER.

Kan du med 20 ord sammanfatta vad som är så bra med *Planescape Torment*?

Torment har klassisk RPG-känsla, men de ovanliga miljöerna gör att det finns unika karaktärer och en handling som vår publik inte har sett förut.

Vad gillar du mest hittills?

Våra nya speleffekter är helt otroliga. De sträcker sig från stillsamma effekter till överdrivna förstörelsefester.

Vilka spel har ni hämtat inspiration ifrån?

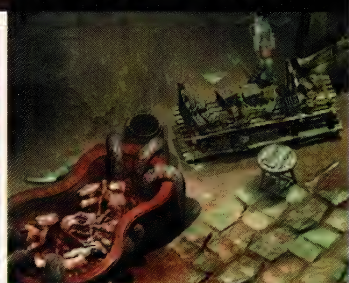
Origins *Ultima IV*, de klassiska puzzlespelen från Cliff Johnson, *The Fool's Errand* och *3 in Three*.

Tror du att spel kan påverka människors personlighet och uppträdande?

Ja, men bara om den som spelar redan har psykologiska problem. Utan en fast förankring i verkligheten (nära och kära, vänner, längtan och mål) vet man inte vad som kan hända.

DETTA HAR HÄNT... << Vi tittade på *Planescape* i nr 28, och då utforskade vi spelvärlden och huvudkaraktären.

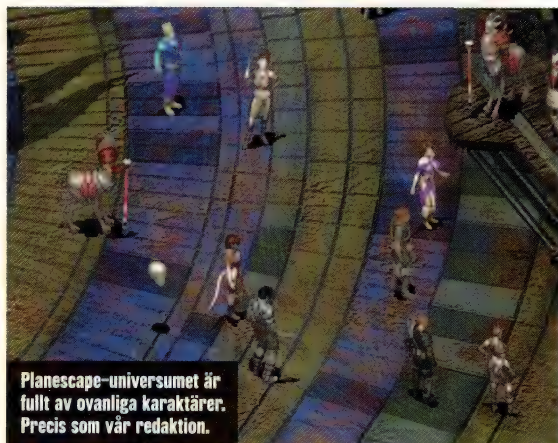






Som en bro över mörka vatten. Eller mörkt vatten över en bro. Något av det är det.



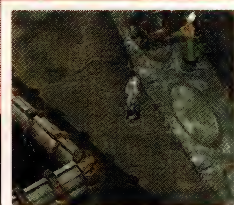


Planescape-universumet är fullt av ovanliga karaktärer. Precis som vår redaktion.

JAG funderade på en sak häromdagen. Hur lyckades insamlandet av magiska svärd och guldmynt hamna i olika rollspel? Det finns ju faktiskt inte en enda fantasybok med en så klichéartad beskrivning av hur man skaffar sig nya rikedomar.

Exempel: Bilbo. Att Bilbo får tag på Ringen är den viktigaste händelsen i hela boken och leder vidare till hela Sagan Om Ringen-grejen. Det var viktigt. Moderna, pappersbaserade RPG har utvecklats till att handla mer om karaktärsutveckling och mindre om att plundra lik. Hur kommer det sig då att vi spelare sitter fast i det primitiva 70-talet? Som tur är har nu *Planescape Torment* gett sig ut på ett eget korståg för att göra om alla själlösa, datoriserade hack-'n'-slash-RPG till mycket mer personliga och livfulla spel.

När du i ett vanligt RPG rekryterar en ny medlem, innebär det bara att din monsterdödande maskin får några extra lemmar. I *Planescape Torment* är det istället ett avgörande beslut. När någon för första gången träder in i din grupp känner du endast till personens styrka, magiska förmågor och hans hit-points. Du har ingen aning om klassen eller andra förmågor förrän första gången de visas upp. Gruppens sammansättning är ett nytt spelelement. Om du väljer fel kan det sluta med att du när en psykotisk tjuv vid



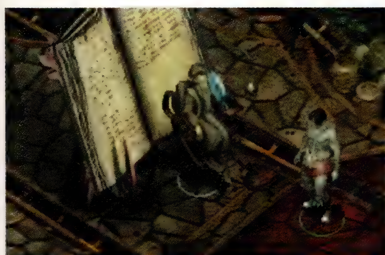
Det var bara i gothkretsar som kläder med dödskallemotiv blev populära.

"AGGRESSIVA INDIVIDER KOMMER ATT LÄMNA GRUPPEN OM DU GÅR EMOT DERAS PRINCIPER."

din barm.

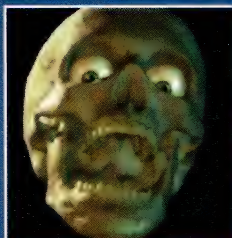
Eftersom dina kollegor vanligtvis är extrema individualister, kan du räkna med att din, öh, familj inte kommer att vara som en enda stor familj. De lite mer aggressiva kommer att avbryta dina samtal med NPC:s om de tycker att det är viktigt, eller så kommer de att lämna gruppen om de tycker att du gör något som går emot deras principer. Det finns till och med två kvinnliga NPC:s som är vansinnigt kära i dig, och all deras tid går åt till att förolämpa och även skada varandra kroppsligt.

Planescape Torment försöker vara en föregångare i en av de mest stereotypa genrerna. Vi applåderar för fulla muggar. PCG



JU MER VI ÄR TILLSAMMANS...

Eftersom det hela utspelas i en älvfri stad, förväntar man sig inte att få se äventyrare i ringbrynja. Det får man inte heller. Det finns bara 11 kompanjoner, men de är alla mer detaljerade och komplexa än i exempelvis *Baldur's Gate*. Nu ska ni få träffa några.



Hälsa artigt på Mort, som hävdar att hans kropp gick sin väg eftersom han var för sarkastisk att leva tillsammans med. Han är den första av de 11 fullt detaljerade gruppmedlemmar som korsar din väg. Bland hans krafter finns förmågan att pika och förödmjuka folk till döds. Ungefär som Jocke, alltså.



Det här är den förtjusande Fall-From-Grace, som är en märklig puritan. Det här är ännu ett exempel på hur *Planescape* försöker förändra de traditionella förväntningar de flesta av oss har när vi spelar RPG.



Tills sist har vi Bhalior. Han är den mest altruistiska riddare som någonsin har existerat. Han brydde sig så mycket om andra att han inte ens märkte att han själv dog. Han är en väldigt kraftfull krigare, men hans rustning kan vittra sönder om du börja mörda oskyldiga.

PLANESCAPE I KORTHET

Utvecklare: Black Isle

Genre: RPG

Beräknat minimikrav: P166, 32Mb RAM

Specialkrav: Nej

Releasedatum: Juli 1999

Värt att notera: *Baldur's Gate*-motorn med en mer originell värld..

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

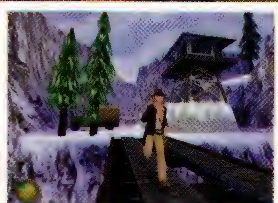
Fått nog av Lara? Vi också. In med testosteronet.

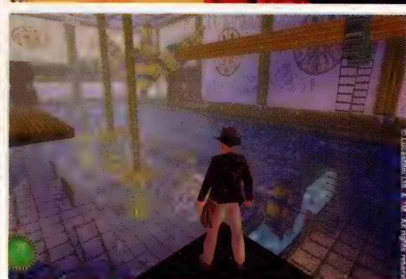
DETTA HAR HÄNT... « Den första stora glutten på *Indy* hade vi i PCG 23.

Den onda stenen hade vaknat ur sin sömn, och var nu på jakt efter människoblod.

Myt: Om man inte kniper när man åker vattenrutschbana, åker man på ett rejält lavemang.
Fakta: Javisst. Att utsätta sig för samma sak i en lavaflod är därför inte helt lyckat.







INDY I KORTHET

Utgivare: LucasArts
Utvecklare: LucasArts
Genre: Action/Äventyr
Beräknat Systemkrav: P233, 32Mb RAM, 3D-kort
Releasedatum: November
Något Speciellt? Krav på 3D-kort, möjlighet till multiplayer
Därför ska du köpa det: Lara-aktigt äventyr med allas vår favvo-arkeolog.

DET vore att göra det lätt för sig om man förkastade *Indiana Jones And The Infernal Machine* som ännu en *Tomb Raider*-klon. LucasArts har trots allt, som de så stolt påpekar, skapat ett action-äventyr fullt av ondskefulla pussel, utforskande och strider, sett från ett flytande tredjepersonsperspektiv. Så långt är det Lara. Men *The Infernal Machine* är också en naturlig utveckling av *Indiana Jones And The Fate Of Atlantis*, ett peka-och-klicka-äventyr som släpptes när PC:n var ung. Och när allt kommer omkring så är Indy faktiskt den ursprungliga tomb raidern.

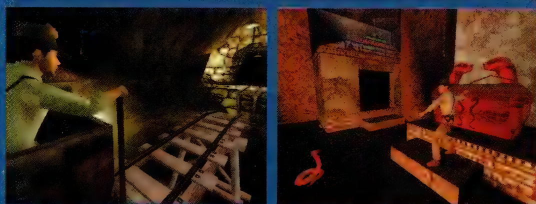
Vem bryr sig, förresten? Faktum är att Indy denna gång anländer i full 3D, och därmed kommer det smärtsamma minnet av hans Desktop Adventures äntligen att förpassas ut till glömskans karga regioner. LucasArts är ivriga att påvisa balansen mellan utforskande, pussel, strider och filmiska sekvenser som är till för att stärka spelarens intresse för handlingen. Och vilken handling det är: år 1947, efter nazismens fall, hittar Indy några nya ärkefiender som är mer än tillräckliga efterträdare till de glasögonprydda läderrocksfascisterna.

"NOTHING SHOCKS ME. I'M A SCIENTIST."

Just det, det kalla kriget är under uppsegling, och två år efter det att ryssar och västmakterna slogs tillsammans har de blivit de bittraste fiender. I sitt försök att pracka på världen den så funktionella kommunismen, har Josef Stalin skickat den kände vetenskapsmannen Gennadi Volodnikov till ruinerna av den urgamla staden Babylon. Där har rödingarna hittat en mystisk gammal maskin - Aetherium - som fungerar som en sorts portal till en annan dimension. Hur den skulle kunna hjälpa kommunisterna är en annan fråga, men det är liksom inte poängen. Flera av maskinens delar har försvunnit, och det är upp till Indy att finna dem innan ryssarna gör det. Givetvis är det världen och mänskligheten som står på spel.

Vad som är lite trist för Indy är att delarna har spri-

MAGI PÅ VITA DUKEN



LucasArts har sannerligen ingen brist på stoff till sina spel. De tre Indiana Jones-filmerna till exempel är sprängfyllda med spännande scener och rafflande action-sekvenser. Jakten med gruvvagnarna i De Fördömdas Tempel är, som du kan se, underbart återskapad, men andra scener har konverterats mindre bokstavligt. Indy använder till exempel en jeep för att ta sig runt på en av nivåerna (inklusive en våghalsig repa över en hängbro), och vi kan nog anta att Indys berömda ormfobi kommer att vara väl representerad.



(Nedan) "Ursäkta, men vet min herre att min herre har en enorm buse i sin vänstra näsborre?" "Anfäkta och anamma!"



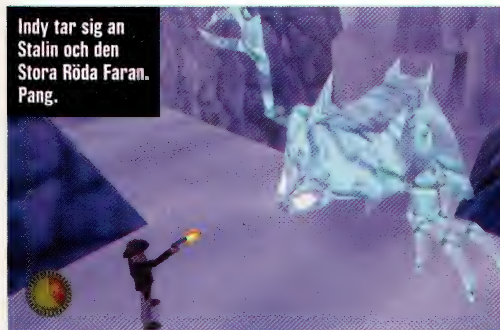
"UTFORSKANDE, STRIDER OCH FILMISKA SEKVENSER."

dits över hela världen, men för oss spelare är det helt okej eftersom detta bäddar för ett äventyr i stor skala. Förutom Babylons ruiner så kommer vi att få skjuta, hoppa, simma, klättra och slå oss igenom olika tempel, dalar, öknar och fängelsehålor på så vitt skilda platser som Nubien, Kazakstan och Filipinerna. Och som om inte det vore nog så har LucasArts även påbörjat arbetet med olika multiplayer-nivåer där alla nyutsprungna Dr Jonesar kan piska på varandra. Det blir kanske lite kinky om man formulerar det så, men det spelar nog ingen roll.

Det är kanske ingen tillfällighet att releasen av Indianen Jonas Och Hans Djävulska Maskin sammanfaller med fröken Lara Crofts fjärde utspel. LucasArts förutspår antagligen att vi vid det laget kommer att vara så trötta på allt vad bystiga hjältinnor heter, att vi istället vill ha något lite mer resolut. Och när det handlar om djärva äventyr, ja då kan det inte bli mycket mer resolut än *Indy*. PCG

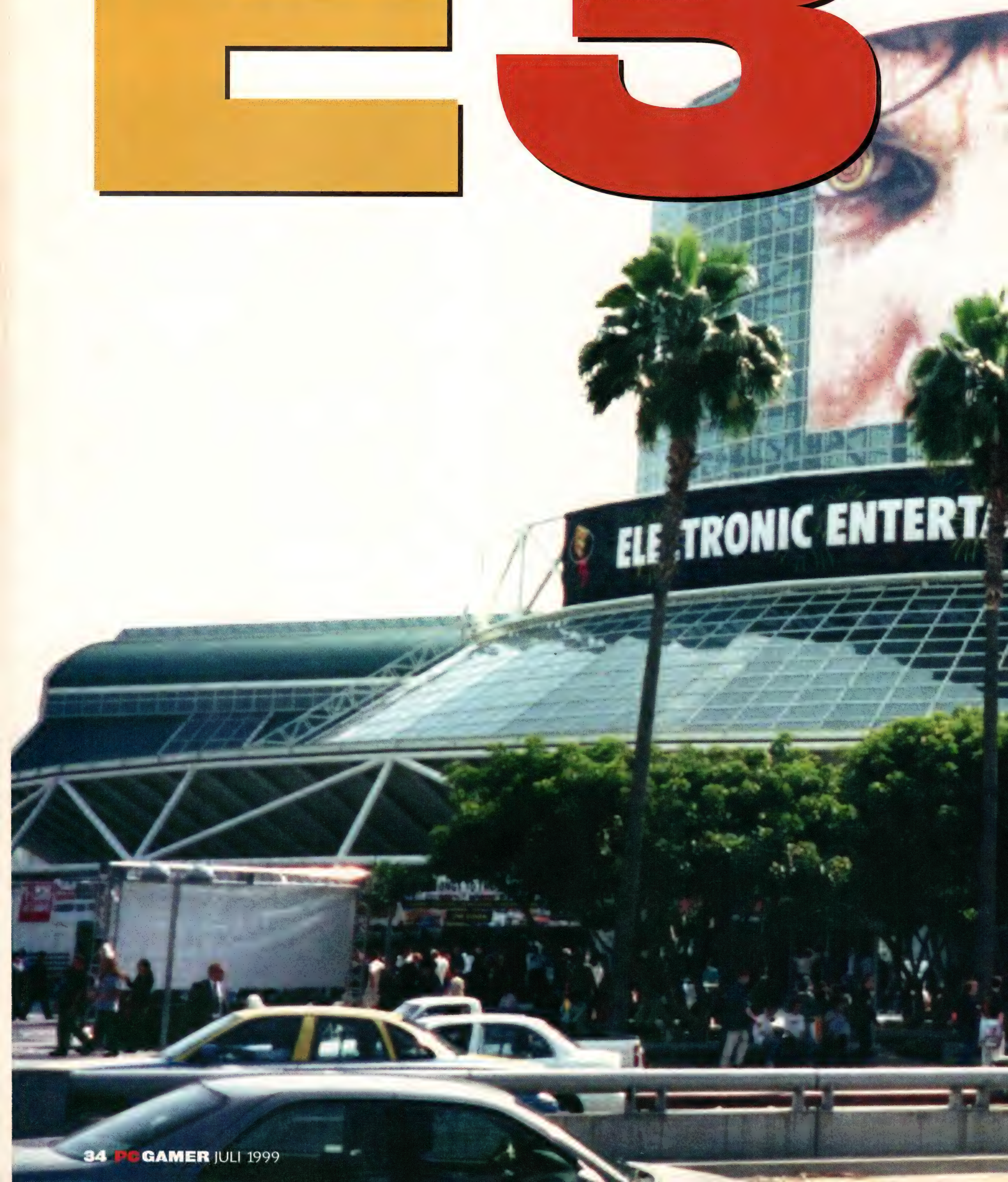
PISKOR & SÅNT

Vad skulle Indy vara utan sin pålitliga piska? Eller sin trogna revolver, för den delen? Hmm. Bäst att kasta in ett automatvapen, några gevär, en bazooka, några granater och ett gäng sprängladdningar för säkerhets skull. Det här är ju faktiskt inte Hollywood, och Indy är minst lika sårbar som gemene man är i verkligheten. Med rätt utrustning har du ingen anledning att backa för det röda hotet eller för de multiplayer-kompisar du kan tänkas möta.



Indy tar sig an Stalin och den Stora Röda Faran. Pang.

E3



PC Gamer har besökt årets E3-mässa i Los Angeles. Vi kan därmed berätta för er vilka spel ni kommer att vilja äga, vilka ni lär längta efter och inte minst, vilka spel ni kommer att svära över, då de aldrig verkar bli färdiga. Så luta er tillbaka och låt oss guida er genom mässans godbitar och stolpskott.

Av MIKAEL HJALMARSON

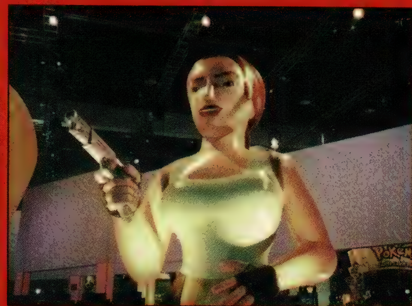
E3, eller Electronic Entertainment Expo, är spelvärldens absolut största spelmässa. Den är stor till och med amerikanska mått mätt, vilket inte vill säga lite. Denna händelse lockar branschens alla kändisar, de som tror att de är kända och de som vill bli kända. Alla vill göra sig hörda samtidigt, vilket i vanlig ordning leder till ett trevligt kaos. Spelmässor av denna kaliber lockar självklart även fanatiska gamers, eller redaktörer, som vi också brukar kalla oss. Under årets mässa fanns det inte mindre än 1900 titlar att beskåda. Vi har givetvis filtrerat bort de oväsentliga spelen, skräpet om ni så vill, och kvar finns en salig blandning. I stora drag kan E3-mässan ses som företagens chans att visa upp hur långt de har kommit i sina projekt. Detta eftersom de flesta av spelen inte är helt okända. Vi ska nu börja vår rundtur och se efter om programmerarna har gjort sin hemläxa sedan sist. Rundvandringen börjar hos Activision.

Activision

Med flera intressanta spel under bältet och lika många kommande, kan Activision verkligen slå sig för bröstet. En snabb titt på deras monter visar också att ekonomin verkar god. Till en början verkade deras yta stor nog för alla besökare, men efter ett tag kändes det som en rockkonsert.

PC GAMER VS LARA CROFT

När Eidos gick ut med ett pressmeddelande, innehållande bystmåtten för årets mänskliga Lara Croft, började plötsligt vår Geek-O-Meter att ge fullt utslag. Det är ju helt otroligt hur lågt vissa medvetet väljer att sjunka. Ännu mer patetiska är de hormonstinna töntarna som går på försäljningsknepet. De gör allt för att komma i tid till fröken Crofts framträdande. Lara Croft var ett ganska roligt tillskott i spelbranschen, när det första spelet lanserades. Nu är hon bara jobbig.



Force Commander

LucasArts hade inga större problem att locka besökare, då premiären av *Episode I* bara var några dagar bort när mässan var igång. Det känns meningslöst att gå igenom de spel som baseras på den nya filmen, då recensionerna finns i detta nummer. Intressant var det dock att se *Force Commander*, spelet vi alla glömde bort. Under 1998 var det stor uppståndelse då LucasArts meddelade att deras strategispel skulle skjutas upp. Den eventuella lanseringen flyttades så långt fram, att vi inte längre räknade med spelet. Döm om vår förvåning, när spelet visades upp bland de övriga Star Wars-spelen. *Force Commander* ser nu annorlunda ut och kan jämföras med *Battlezone*. Spelaren kan se spelet från vilken enhet som helst i stridens hetta.

Force Commander kommer att bjuda på en kampanj för vardera sida i konflikten. Striderna ska utspelas på alla möjliga platser, som öknarna på Tatooine, de snöiga landskapen på Hoth och regnskogarna på Yavin IV. Spelet blir också intressant då det inte är baserat på *Episode I*, vilket kanske blir en lättnad. Lanseringen ska ske i november i år.

Quake III Arena

Det är nog ingen som blir förvånad om vi påstår att *Quake III Arena* fick ett varmt mottagande på mässgolvet. Id Software hade satt upp en stor ring, där besökare kunde visa upp sina färdigheter. Att överhuvudtaget få en chans att spela är ganska liten, med tanke på antalet ivriga quakare som fyllde ut större delen av Activisions monter. Det var endast *Quake III Test* som gick på maskinerna, men det var tillräckligt för att stilla fansen.

Vampire: The Masquerade

I närheten av Activisions monter fanns det en gigantisk skärm, som visade olika speldemos. När turen kom till spelet *Vampire* började inspirerande musik välla fram ur högtalarna. Skärmen visade en hjälte som massakrerade sina fiender för att sedan bita dem i halsen. Musiken steg till ett crescendo, med filmiska domedagskörer. Mer stämningsfullt än så kunde det knappast bli. Det var dags att titta lite närmare på spelet.

Vampire är ett rollspel där action spelar en stor roll. I stora drag är spelet ett *Diablo* i förstaperson, fast med mer handling. Spelets "hjälte" Christof är en ädel riddare, som tyvärr råkat bli smittad av en vampyr. I spelets olika akter blir Christof allt mindre mänsklig, vilket leder till många klassiska vampyrscener. Denna titel är intressant på grund av den mystiska och gotiska stämningen, blandat med ett fräscht gränssnitt och snygg grafik. Sedan kan vi ju bara hoppas att körsången hänger med i spelet. Activision hoppas på en lansering i vinter. Det gör vi också.



Nej, du har inte blivit färgblind. Just den här bilden ska vara grå.

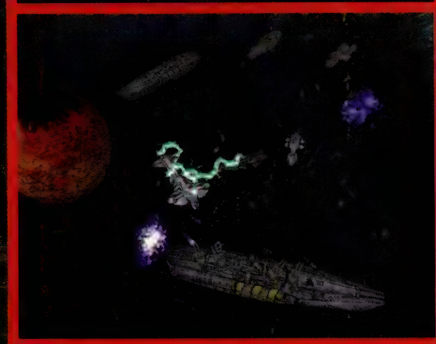
Force Commander kan bli en godbit för alla strateger.

Microsoft

Nästa stora företag på vår lista är Microsoft, som numera måste räknas som en stor aktör även i spelbranschen. Vi har ju redan fått njuta av storspelen *Age of Empire, Close Combat* och *Midtown Madness.* Deras samarbete med Digital Anvil kan sägas vara en försäkran om att framtiden kommer att bli minst lika intressant.



Rymd + strategi = sant.



Conquest: Frontier Wars

Rymdstrategi har blivit en het genre sedan Sierra lade fram planerna på det efterlängtade *Homeworld.* Digital Anvils bidrag till genren heter *Conquest: Frontier Wars.* I stora drag kan spelet beskrivas som en enklare form av *Homeworld.* Detta eftersom enheterna inte kan flyttas längs Z-axeln. Enheterna är dock fortfarande 3D-modeller, vilket leder till intressanta effekter. När spelaren flyttar en enhet över en annan, räknar datorn själv ut en bana i Z-led. Nyheter för genren är resurshanteringen. Varje enhet kostar en viss andel resurser, men de fortsätter att förbruka resurser även efter de blivit byggda. Detta gör att spelaren ständigt måste hålla igång enheterna, genom att skicka ut konvojer. Striderna lär bli väldigt intressanta i multiplay. Antalet enheter beräknas bli ca 40, men detta kan komma att ändras.

Starlancer

Det fanns många rymdsimulatorer på mässan i år. LucasArts får se upp i fortsättningen, då flera av dem verkar kunna roffa åt sig tronen. Digital Anvils kommande *Starlancer* verkar kunna bli bra, men kan det skilja sig från mängden? Spelmässigt lär spelet bli ännu en *Wing Commander,* men Digital Anvil har lagt in saker som dynamiska uppdrag och en spelvärld som fortgår utan spelarens inverkan. Med andra ord kommer det att finnas vanliga fraktfartyg, som utför sina egna uppdrag. Lägg till härlig 3D-grafik, med mängder av specialeffekter och vi har eventuellt en vinnare. Men, som sagt, konkurrensen kommer att bli stenhård.

Mässans absoluta höjdpunkt

Givetvis måste vi utnämna årets mest intressanta datorspel, titeln som skiljer sig från mängden, spelet som regerar... Ja, ni förstår säkert vad vi menar. Årets vinnare kom som en chock. Två av de tre dagarna hade redan passerat och förstapriset vägde mellan *Outcast, Black & White* och *Giants.* Med andra ord fanns det inget nytt att placera på prispallen, vilket kändes trist. Miraklens tid var dock inne och ett erbjudande från Microsoft ledde oss in på den rätta vägen. Spelet ifråga heter *Freelancer* och är ett av Digital Anvils stora projekt. Producenten bakom titeln är ingen mindre än Chris Roberts. Nu kanske många hoppar till och börjar undra om vi på PC Gamer inte har tagit fel. Chris Roberts är ju den man som producerade filmen *Wing Commander,* som sågades vid fotknölarna av en samlad kritikerkår. Nu får vi dock vara snälla mot Roberts i fortsättningen. *Freelancer* är nämligen ett mycket imponerande spel.

Det är inte särskilt lätt att ge en kort beskrivning av spelet, eftersom det är mycket annorlunda och stort. Låt oss ändå göra ett försök. Handlingen utspelas ca 1000 år in i framtiden, då vårt solsystem inte längre existerar. Mänskligheten har tagit sig till andra galaxer och i spelvärlden finns det fyra riken: USA, Japan, England och Tyskland. *Freelancer* låter spelaren prova på livet som just frilansare. I stora drag går spelet ut på att skaffa sig olika jobb i de stora rymdhamnarna. De bästa stället för att snappa upp det senaste i ryktesväg är att besöka barerna.



Så här kul har alla Frilansare det. Vi som har fast jobb har det inte lika muntert.

När spelet väl sätter igång kan det liknas vid *Wing Commander* och klassikern *Elite.* Spelaren låter rymdskeppets dator sköta styrningen, men när det gäller precision kan flygningen ske manuellt. Tonvikten läggs dock på att sikta med vapnen, då spelaren måste kunna träffa specifika delar på fiendens rymdskepp. Det som var mest imponerande med spelet var detaljrikedomen. Glöm allt du har sett i tidigare rymdspel. *Freelancers* största farkoster är enorma och miljöerna är ofattbara. Vad sägs till exempel om nebulosor i 3D?

Freelancer har allt vi vill ha i ett rymdspel, men det finns ett problem. Enligt Chris Roberts kommer spelet inte att bli färdigt förrän om ca 18 månader. Spelet kommer säkerligen att presenteras på E3 under nästa år igen. Livet är sannerligen orättvist.

Electronic Arts

Att placera sin monter precis vid ingången i den största mässhallen, är ett smart val. Electronic Arts var därmed lätta att hitta och deras titlar lockade in mängder av förväntansfulla spelare. Vi blev också intresserade.





Nu är det bara brödkaveln som saknas.

Dungeon Keeper II

It's good to be bad. Bullfrogs uppföljare till superspelet *Dungeon Keeper* såg ut att vara färdigt. Nyheterna för denna andra del är många och intressanta. Den största skillnaden sedan sist är grafiken. Den nya 3D-motorn gör spelmiljöerna och karaktärerna trovärdigare. En annan stor förändring i spelet är AI:n. Fienden agerar smartare, men det gör även spelarens egna krigare. Varje enhet spelar en större roll, precis som pjäser i ett parti schack. Vissa av enheterna anfaller från flanken, medan andra blockerar fiendens framfart. Detta gör att spelaren inte behöver pilla alltför mycket med enheterna. Bland de övriga nyheterna finns fler knäppa enheter och rum. Vi gillar redan tortyrkammaren, gladiator-ringen och kasinot.

En intressant funktion i spelet är My Pet Dungeon. Många av spelarna tyckte att det var minst lika roligt att bygga sin fängelsehåla som att försvara den. Det nya spelläget förvandlar spelet till en elak form av *Sim City*. Spelarna kan koncentrera sig på att bygga, då det inte finns några fiender. När spelaren känner sig färdig kan denne dock låta datorn försöka ta sig igenom försvaret. Valfrihet är alltid roligt.

Dungeon Keeper II kommer att släppas redan i juli, vilket låter alltför bra för att vara sant... Vi kan knappt hålla oss.

GE UPP!

Spelbranschen har ett fåtal riktigt stora kändisar som verkligen har förändrat datorspelen. Bland de mest kända finns Sid Meier, Richard Garriot, Will Wright och John Carmack. En man som tror sig vara stor är John Romero. Han försöker verkligen att marknadsföra sig som något av en rockstjärna. Det enda han har gjort under de senaste åren är att spendera mycket pengar. En viss PC Gamer-redaktör stod och hånflinade när herr Romero ständigt fick stryk i *Daikatana*.

The Sims

Will Wright, designern bakom succén *SimCity*, var på E3 för att visa upp sitt nya projekt. Denna gång tar Sim-serien oss in i vanliga människors liv. *The Sims* låter spelaren försöka hålla en familj lycklig, vilket inte är det lättaste. Familjemedlemmarna går igenom alla möjliga sorters kriser, de måste skaffa sig arbete och annat som hör livet till. Slutligen blir ingen människa lycklig utan kärlek. Allt detta leder till mängder av strategiska moment. Vi kan därmed redan nu utnämna denna titel till mässans mest unika spel.

När Will Wright visade upp sin produkt, passade han på att dema en het duschscen. Kvinnan i huset skulle ta av sig kläderna och skutta in i vattnet. Nej, gott folk lugna ner er, det syns inga nakna kroppsdelar. Spelet ska ju lanseras även i USA. Sim Tamagotchi kan bli ett passande namn, men *The Sims* duger bra. Lanseringen kommer att ske framåt jul.

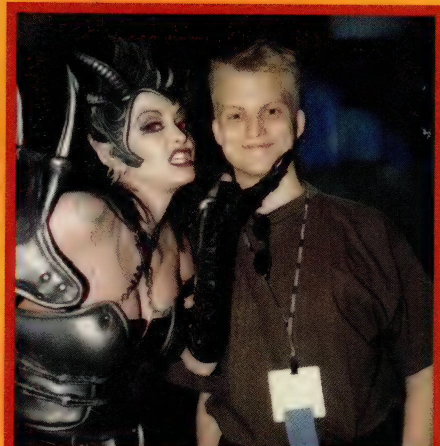
En brud hinner vi med i alla fall

E3-mässan handlar ju om spel, men det finns mycket trevligt klädda kvinnor också. PC Gamer valde att bara satsa på spelen, då vi som bekant är en speltidning. Trots detta kunde vi inte låta bli att lägga med en bild på den onda häxan i Westwoods Nox. Hon är så kinky att vi var tvungna att reservera en plats åt henne. "Oh, behave!"



"Alltid stavas alltid med två l, "sa Björlin upprört på det senaste redaktionsmötet.





GT Interactive

Priset för flest 3D-spel på samma ställe går till: GT Interactive. Allvarligt talat hade de andra titlar också, men vi fastnade för följande muntra samling.

WRESTLING

Bland mänsklighetens mest korkade uppfinningar finns "talk Shows" och Wrestling. Under mässan var det stor uppståndelse när två brottare skulle göra processen kort med varandra i EA Sports gigantiska bås. Att matchen för länge sedan är uppgjord spelar ingen större roll, det samlas ändå enorma folkmassor. Varför inte smälla upp en extra monter och visa upp något av betydelse?

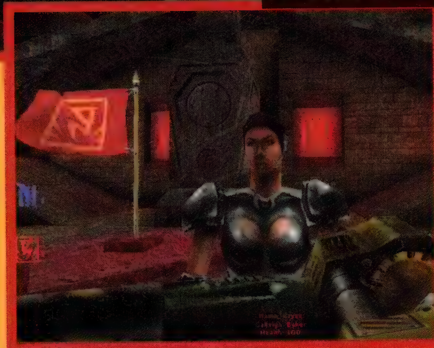
Unreal Tournament

Quake III Arena låter kanske som ett säkert val för alla onlinespelare. Det är ju ett känt varumärke och id Software har inte haft mycket konkurrens hittills. I år blir nog läget annorlunda. Epic Games utmanare *Unreal Tournament* kommer verkligen att utgöra ett hot mot *Quake III*. Anledningen är att spelet helt enkelt är roligt att spela. Den rätta känslan finns där och grafiken är nästan lika avancerad som Carmacks titel. På mässan var det alltid fullproppat med besökare hos GT Interactive. Alla ville testa en omgång *Unreal*, kanske för att jämföra med övriga onlinespel.

Vi gillar *Unreal* mest på grund av attityden. Det finns otroligt tunga vapen, snygg grafik, många olika sorters spelformer och otrevliga botar. Förmodligen kommer den sanne gamern att äga både *Quake III* och *Unreal*, men kampen om flest spelare lär bli stenhård.



Epic har en vinnare i *Unreal Tournament.*



Wheel of Time

Bokserien "Sagan om drakens återkomst" av Robert Jordan, är mycket populär bland alla fantasy-fanatiker (vissa delar av Gamers redaktion tillhör denna skara). Legend Entertainment skaffade sig en licens för den omfattande världen i boken Wheel of Time, vilket borde kunna leda till intressanta produkter. Vi har tidigare följt utvecklandet av spelet *Wheel of Time*, men under mässan fick vi se saker som övertygade oss att spelet kommer att bli bra.

Det som utmärker spelet är den otroliga grafiken. *Unreal*-motorn används flitigt för att återskapa realistiska fantasy-miljöer. Gänget bakom spelet berättar att de anlitat arkitekter för att skapa alla byggnader. Ljuset och vädereffekterna gör även de att stämningen infinner sig. I E3-demot lades tonvikten på multiplay, vilket var ett smart val. *Wheel of Time* kommer nämligen att bli väldigt annorlunda i nätverksspel. De tävlande får var sin del av kartan, där de själva får sätta ihop sin borg, komplett med otrevliga fällor. När väl spelet sätter igång gäller det att infiltrera de andra spelarnas borgar och samtidigt skydda sin egendom. Intressant, rörigt, men ack så kul.

Amen: The Awakening

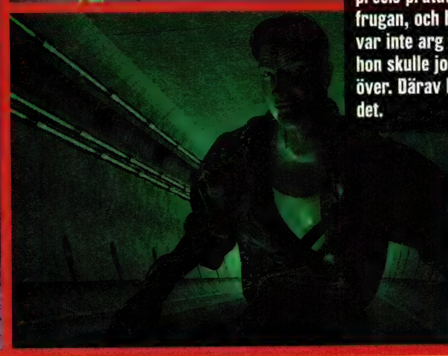
Ett 3D-spel som verkade intressant var Cavedogs *Amen: The Awakening*. Spelaren intar rollen som Bishop 6, en hemlig agent i framtidens konflikter. Uppdragen är av varierande sort, men många gånger handlar det om att skjuta mycket och att träffa rätt. Spelarens karaktär är indelad i tre delar: Huvud, överkropp och ben. Detta gör att fienden kan försämra spelarens rörelseförmåga genom att sikta på knäna. Vi valde att ta upp spelet mest på grund av det första uppdraget, där Bishop 6 måste hoppa fallskärm och landa på en skyskrapa, samtidigt som han pratar med sin fru i telefonen. Visst låter det knäppt!





Grafiken i *Wheel Of Time* är något utöver det vanliga.





Här har Bishop 6 precis pratat med frugan, och hon var inte arg för att hon skulle jobba över. Därav leendet.

Interplay

Spelföretaget Interplay har ständigt levererat många titlar och flera av dem har blivit riktigt bra. Vi var mest nyfikna på om det fanns något nytt om *Baldur's Gate II*, men där drog vi en nitlott. Helt lottlösa gick vi dock inte därifrån.

Giants

E3-mässans knäppaste spel måste helt enkelt vara Planet Moons *Giants*. Ok, det finns knasigare produkter, som *Professional Bullriding* och diverse jaktsimulatorer, men de räknar vi inte som giltiga titlar. Vi tittade närmare på Kabuto, en av *Giants* tre rollfigurer. Kabuto är en stor och sadistisk jätte, som vandrar landet runt och äter allt som rör sig. Spelaren måste ständigt se till att hans mage inte är tom och samtidigt döda fienden. Som om det inte vore nog kan spelaren ägna sig åt andra aktiviteter. Vad sägs till exempel om att hoppa upp i luften och landa med baken före ner i halmhyddor och stugor? Det finns inget mer tillfredsställande än när det flyger halm och marken färgas röd av den stackare som inte hann ut i tid. *Giants* imponerar med färgglad grafik och en 3D-motor som kan deformera landskap. Denna titel kommer att bli udda och garanterat rolig.

MÄSSANS BESVIKELSE

Anledningen till varför uppföljaren till succén *Thief* finns med under denna elaka rubrik, är inte att spelet verkar dåligt. Vi är helt övertygade om att den andra delen kommer att vara lika intressant som originalet, trots att det inte lär kännas lika nytt längre. Nej, *Thief II* var en besvikelse på grund av att det fanns med på mässan överhuvudtaget. Det hade varit bättre att inte visa upp det alls, så som det såg ut nu. Hade *Thief* och *Thief II* visats upp samtidigt, skulle det vara svårt att skilja dem åt. När spelet väl blir färdigt, skall det bygga vidare på hjälten Garretts tjuvaktiga affärer. I uppföljaren har tonvikten lagts på att stjäla från mänskliga fiender istället för monster. Grafiskt ska spelet bli något mer avancerat, med färgade ljuskällor och 16-bitars grafik. Riktigt stora förändringar lär det dock bli i den tredje delen, om vi nu ska tro på ryktena. Det sägs nämligen att Looking Glass håller på att utveckla en ny 3D-motor, men detta lär vi väl inte få se förrän E3 2000.

Messiah

Det finns inte mycket nytt att säga om Interplays *Messiah*. Spelet ligger ständigt framför våra näsor, nära men ändå så långt ifrån. Nu verkar dock spelet närmare än någonsin. Interplays visning var intressant, på grund av teknologin bakom spelet. Polygonmodellerna i spelvärlden skalas ner i detaljrikedom, eftersom de hamnar längre ifrån kameran. Detaljerna dras även ner då systemet är svagare. Detta leder till att spelet alltid kommer att hålla en jämn framerate. Spelare som är stolta ägare av riktigt dyra maskiner, kan vänta sig otrolig grafik. Vad spelet beträffar ser det fortfarande roligt ut, men vi skulle gärna vilja ha det färdigt nu, innan vi tröttnar.



BEAM THEM UP NOW!

1999 är ett år som kommer att förknippas med Star Wars. Ändå tog Star Trek upp mer utrymme på mässgolvet. I USA är TV-serien, filmerna och varorna mycket populära. Det verkar som om alla spelföretag kämpar för att få en licens. Varför det är så, vet vi inte. Det har ju hittills inte lanserats ett enda riktigt bra spel baserat på serien. Under en amerikansk mässa gäller det att vara snabb för att kunna undvika Star Trek. PC Gamer lyckades bra i år.





"Här får du för att du gnäller på den försenade lanseringen."





Allt i *Giants* är stort: karaktärerna, världen, hypen...









Övriga titlar

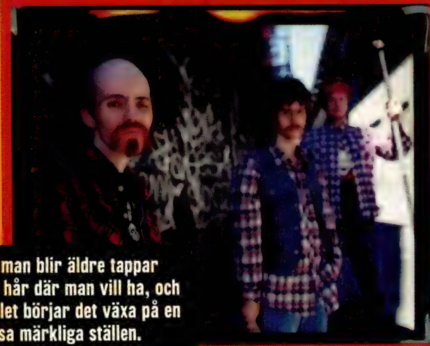
Grand Theft Auto 2

När DMA Design släppte *Grand Theft Auto* slogs spelvärlden med häpnad. Hur kunde ett så pass simpelt spel vara så roligt? Självklart leder en succé av den här skalan till en eller flera uppföljare. *GTA 2* är väldigt efterlängtat, men frågan är om det kommer att nå samma framgång som originalet.

Anledningen till att vi är något skeptiska inför *GTA 2*, är att spelet håller sig farligt nära originalet. Visserligen är det smart att inte gå ifrån det tidigare spelet och introducera alltför många nyheter. Spelet ses fortfarande rakt uppifrån, vilket direkt tar ihjäl ryktena om förstapersonsvyer. Handlingen utspelas i en enda stor stad, där flera kriminella grupper rustar upp inför ett krig. Spelaren ska i stora drag försöka imponera på någon av grupperna och utföra deras uppdrag. Det som kan bli intressant är att poliserna har blivit mer aggressiva. I uppföljaren kan de nämligen ta hjälp av FBI, SWAT och militärer, allt för att göra livet surt för spelaren. Grafiken har putsats upp något, med lite trevliga ljuseffekter och annat, men inget att tappa hakan för.

GTA 2 kommer antagligen att bli lika känt som originalet, mest på grund av våldet. I Rockstar Games monter visades en promotionvideo upp, där kassa B-skådisar sköt på varandra. Skräpigt värre, men blodigt nog för att spelet ska få gratisreklam. Lanseringen kommer att ske i vinter.





När man blir äldre tappar man hår där man vill ha, och istället börjar det växa på en massa märkliga ställen.

Hired Guns

Det fanns en gång för länge sedan en dator som hette Amiga. Ja, många av datorspelarna idag härstammar från Amiga-tiden, en tid då vi inte kunde njuta av CD-skivor och 3D-kort, en tid då en hårddisk betraktades som en lyxvara och disketter var häftiga. Ett spel som verkligen stod ut i mängden på den tiden är *Hired Guns*. Nu när det ska komma en ny version, vilket låter oerhört intressant. Den version som visades upp under E3, var dock inte helt perfekt. Den krypande stämningen från originalet var helt enkelt inte närvarande, men det kanske blir bättre när spelet är färdigt. *Hired Guns* använder *Unreal*-motorn, vilket förstås leder till bra grafik. Lite slött kan det dock bli, då spelet använder flera fönster samtidigt. Det är svårt att tänka sig att det någonsin ska bli lika roligt med *Hired Guns* igen. Varför det alltid blir så med klassikerna kan nog ingen svara på.

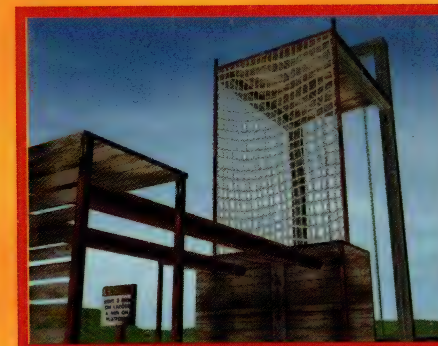


Outcast

Det är nog många spelare som är otroligt nyfikna på *Outcast* vid det här laget. Många av er har nog redan bläddrat till Bennets heltäckande recension. Spelet bemöttes av många "ooh" och "wow" under mässan. Det var knappt möjligt att nå fram till spelmaskinerna. Den som ville sätta sig ner och spela ett par minuter fick snällt stå och vänta i en halvtimme eller mer. Att köa så länge var det dock värt, spelet är helt enkelt fantastiskt.

Spec Ops II

Den senaste tiden har präglats av flera stora militärspel, som i stora drag har bildat en egen genre. Först ut var dock *Spec Ops*, som utvecklades av riktiga militärer. Nu på senare tid har vi dock fått se spel som *Delta Force* och *Hidden & Dangerous*, vilket gör att nya tillskott i genren måste vara riktigt bra, för att inte falla i glömska. Det var kul att vandra över till Ripcords monter, för att se hur Zombies *Spec Ops II* såg ut. Olyckligtvis var det en väldigt tidig version vi fick se. Spelet var fullt av grafiska missar och det gick inte särskilt bra att styra soldaterna. Kanske är det dags att se över E3-versionerna lite bättre?

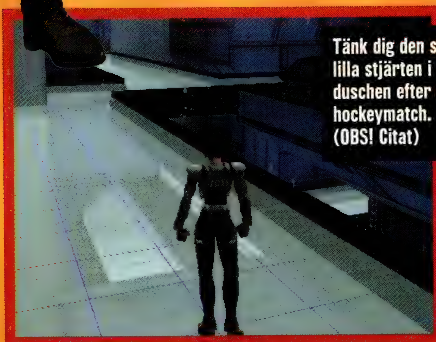


ÅRETS TRENDER

Det behövdes inte många minuter i mässhallen, för att avgöra vad som är hett för i år. Trenderna kan lätt avläsas genom att titta på antalet kloner per genre. Det kanske inte kommer som en överraskning att det var 3D-spelen som var överrepresenterade. I stort sett alla hade ett 3D-spel på gång, vilket är både bra och dåligt. Bra är det eftersom det pressar genren vidare och till slut kanske vi får en ny *Half-Life*. Dåligt är det då det blir tråkigt i längden. Tråkigt är det också att en annan trend i år är att inte hitta på någonting nytt. De flesta spel vi tittade på var uppföljare. I vissa fall är det välkommet. Vem vill till exempel inte se en uppföljare till *Thief* eller *Age of Empires*?

Oni

Tänk dig att du spelar *Quake III* mot en kompis, som givetvis valt att plocka fram tältpinnarna. Du smyger dig sakta fram till den ovetande camparen och precis när du har ditt vapen två centimeter från hans huvud, hör du ett klickande ljud. Utan ammunition kommer du inte särskilt långt och därför måste du springa vidare och hämta mer. Hade samma scen utspelats i *Oni*, Bungies kommande actionspel, skulle du med ett bestämt grepp vridit nacken av din kompis. *Oni* är ett våldsamt mangaspel, där det inte längre spelar någon roll vem som har det största vapnet. Spelets karaktärer kan med lätthet avgöra matchen med ett par sparkar och kast. Idén låter kanske simpel, men det fungerar övertygande. Spelet ses ur tredjepersons-perspektiv, men tack vare Bungies smarta kamera, hamnar inte spelaren utanför bilden. Geometri som lägger sig mellan huvudpersonen och kameran, blir genast genomskinlig. Det ska bli intressant att se hur *Oni* blir bemött av alla *Quake*-lirare.



Tänk dig den söta lilla stjärten i duschen efter en hockeymatch. (OBS! Citat)

Slutet gott, allting gott

E3 är stort, rörigt och fascinerande. Den är dock knappast heltäckande, i och med att vi besökare oftast bara får titta lite på varje produkt. Det gäller att i förväg bestämma vad som är intressant och sedan lägga allt krut på dessa produkter. Vår E3-rapport för detta år är härmed över. Vi kan nu bara hoppas att spelen trillar ut i spelbutikerna inom kort. I annat fall får vi väl se dem igen nästa år. PCG

I LEJONETS KULA

AV STEVE JACKSON

Den senaste månaden har utan tvekan varit den mest hektiska i Lionheads tvååriga historia. När det här skrivs ska vi snart visa upp *Black & White* för världspressen på E3 i Los Angeles. E3 är den klart viktigaste enskilda händelsen hittills. Utvecklare, utgivare, återförsäljare och journalister flyger in från världens alla hörn för att titta på spel, sluta avtal och festa.

Nu för tiden är internationella världskändisar med på E3. Förra året var Bruce Willis där och gjorde reklam för *Armageddon*. The B-52s spelade på Nintendo-festen. Det här året lär David Bowie komma.

Det här är en branschmässa, så för utvecklare som Lionhead är E3 viktigt. Ett bra gensvar på projekt som man håller på med är nödvändigt för att övertyga utgivarna om att framtiden är ljus. Om intresset är ljumt kan det innebära att projektet läggs ner.

Hela Lionhead-teamet har jobbat dygnet runt för att se till att E3-versionen av spelet är så bra som möjligt. Snygg 3D-navigation, landskapsdetaljer (t ex vattenfall), ansiktsuttryck hos varelserna, AI-rutiner och särskilda inslag som t ex Object-Specific Audio - allt det här finjusteras så att den version av *B&W* vi tar med till Los Angeles blir så bra som möjligt.

I mitten av april fick vi en första chans att se klassen på E3-versionen när Peter Molyneux presenterade *Black & White* för en fullsatt salong på BAFTA:s Princess Anne Theatre. BAFTA (British Academy of Film and Television Arts) är en ansedd organisation som delar ut den brittiska motsvarigheten till Oscar till filmer och TV-program. Förra året startade de en ny kategori för interaktiv underhållning.

Det var av den anledningen som vi stack iväg till BAFTA-kontoret vid Piccadilly för att kolla in Peters enmansföreställning. Vi höll tummarna när *B&W* startade och kördes igång på en stor filmduk. Vid det här stadiet i utvecklingsarbetet var en krasch någon gång under demon ofrånkomlig. Vi visste det här, men många av de 270 journalister, filmskapare och TV-producenter som satt i publiken kände inte till branschen. De var vana vid att allt flöt på som det skulle vid sådana här tillställningar. Peter gick igenom grunderna i spelet.

"...Här har vi en värld som är i perfekt harmoni med sig själv. Byarna befolkas av små människor som håller på med vardagssysslorna. Titta, nu ska någon iväg och fiska. Och någon annan samlar in mat. Allt är frid och fröjd tills något händer som kommer att förändra deras värld för alltid. DU anländer. "

Han demonstrerade Jean-Claudes och Scawens 3D-motor, och zoomade ut från ett äpple i en tunna till en punkt högt över molnen. Spelet kraschade inte. Sedan visade han hur spelaren kunde övertyga bybor att dyrka honom, genom att förse honom med spells. Han belönade sina bybor med en gåva, och släppte en vit boll för dem att leka med på ett närbeläget fält. Sedan fortsatte han med att beskriva Varelsen.

"I *Black & White* kan du ta vilken varelse som helst från världen och släppa ner den i fållan så kommer den att börja växa..." Han visade upp detta genom att en apa fick växa sig King Kong-stor. Det första den gjorde var att trampa ner hela byn, plocka upp en bybo och äta upp honom. "Ah!" ropade Peter. "Nu måste ni lära er varelse att man inte ska äta upp byborna. Precis som med ett husdjur - eller till och med ett barn - gör du det genom att straffa och belöna honom..."

Han förde musen snabbt från ena sidan till den andra över apans huvud. Den handformade markören smällde till varelsen och fick honom att trilla baklänges med ett plågat uttryck i ansiktet. Publiken stortrivdes. Apan skickades iväg från byn. Den passerade fältet där bollen hade släppts ner tidigare. En liten grupp bybor hade hittat bollen och sparkade omkring den. De hade "upptäckt" sporten fotboll.

Den senaste delen av presentationen krävde att några spells kastades: en ljusblixt, ett eldklot, en kupol som skyddade en by - och det bästa av allt - en jordande som skapar en skog.

Applådåskorna dånade när Peter avslutade demon och började besvara frågor. Hans tajming var perfekt. Det var aldrig någon som upptäckte att varelsen hade börjat gå runt i en cirkel kring ett hus för att undvika ett träd. Spelet hade kraschat. Men spelet hade fungerat i 35 minuter utan problem. Och - trots att det hade körts upp på en duk stor som fyra lakan - det såg fantastiskt ut. Det såg inte ett dugg fyrkantigt ut...

Den andra saken som vi kommer att ha klar till E3 är spelboxen. Igår kom det ett gäng designers från Electronic Arts med 15 tänkbara koncept för *B&W*-boxens framsida. Som ni säkert kan tänka er flög åsikterna kors och tvärs genom kontoret. Det var en fin samling de hade med sig, med en hel del fyndiga idéer. De hade, till exempel, använts sig av en design av konstnären M.C. Escher där svarta och vita änglar och djävlar fanns sida vid sida. Det representerade spelets kontrast mellan gott och ont på ett bra sätt. En del idéer var enkla och eleganta, medan andra var mer direkta. Några olika designer kan ni se på den här sidan, men jag kommer inte att avslöja vilka vi har valt. Ni får helt enkelt ge er till tåls... PCG



SVENSKA OFFICIELLA PC GAMER

TOPPLISTA

Den observante läsaren kan se att denna månads topplista totalt domineras av PC-spel. Av dessa är det speciellt ett som skiljer sig från mängden, nämligen det nya Star Wars-spelet *Episode 1: Phantom Menace* vilket ohotat tog sig upp på förstaplatsen. Kraften och LucasArts är således återigen med oss. En annan rolig nyhet är *Midtown Madness* från Microsoft, ett lite annorlunda bilspel som riskerar att ge många bilförare en helt ny syn på hur bilkörning ska gå till i stadstrafik. Annars är det mesta sig likt och det enda man egentligen kan fråga sig är: När kommer *Tiberian Sun*?



	Titel	Format/utgivare
1.	Star Wars Episode 1: Phantom Menace	PC CD IQ Media
2.	Championship Manager 3	PC CD Wendros
3.	Civilization Call to Power	PC CD IQ Media
4.	Fleet Command	PC CD EA
5.	Sports Car GT	PC CD EA
6.	Midtown Madness	PC CD Microsoft
7.	GTA London	PC CD IQ Media
8.	Rainbow Six	PC CD IQ Media
9.	Tales of the Sword Coast	PC CD Bonnier
10.	Age of Empires Gold	PC CD Microsoft

TOPP 10 PC-CD

1.	Star Wars Episode 1: Phantom Menace	PC CD IQ Media
2.	Championship Manager 3	PC CD Wendros
3.	Civilization Call to Power	PC CD IQ Media
4.	Fleet Command	PC CD EA
5.	Sports Car GT	PC CD EA
6.	Midtown Madness	PC CD Microsoft
7.	GTA London	PC CD IQ Media
8.	Rainbow Six	PC CD IQ Media
9.	Tales of the Sword Coast	PC CD Bonnier
10.	Age of Empires Gold	PC CD Microsoft

TOPP 10 KONSOL

1.	Ridge Racer 4	PSX Egmont
2.	Star Wars Episode 1: Racer	N64 Bergsala
3.	GTA London	PSX IQ Media
4.	Yoshi's Story	N64 Bergsala
5.	Kensei Scared Fist	PSX Egmont
6.	Metal Gear Solid	PSX Egmont
7.	Beetle Adventure Racing	N64 EA
8.	Civilization	PSX Bonnier
9.	FIFA 99	N64 EA
10.	Gran Turismo	PSX Egmont

RECENSIONER

Hidden & Dangerous tar oss med storm.

Actionäventyret *The Phantom Menace* är här och det är bra. Ett godkänt Star Wars-spel men ändå inte riktigt på samma nivå som LucasArts brukar ligga. Tråkigt nog, för *The Phantom Menace* hade definitivt varit betjänt av lite mer eftertanke på planeringsstadiet. Istället smyger sig den obehagliga misstanken på att trycket på LucasArts denna gång varit exceptionellt hårt, kravet att skapa ett spel som kan hjälpa till att haussa filmen. En film som för övrigt har blivit mottagen med väldigt blandade reaktioner. Elaka tungor säger "ytligt" och "tunt". Själva får vi vänta med vårt omdöme tills filmen nått hit. Det är ändå på sin plats att påpeka att detta inte är ett dåligt spel, men det hade förmodligen kunnat bli bättre under andra premisser.

Star Wars är förstås inte allt, varför hänga läpp när det finns så mycket annat roligt att sysselsätta sig med? *Outcast* till exempel. Detta makalösa actionäventyr kommer att få alla spelintresserade att höja på ögonbrynen framöver. Läs Joakim "Don Bennechi" Bennets recension och du kommer att inse att spelet är en av de riktigt stora händelserna i år. Riktigt trevligt är också *Hidden & Dangerous*, där vi får vältra oss i den heroiska krigsromantik som vi känner igen från favoritfilmer som Örnnästet och Kanonerna på Navarone. Svårt är det förstås också. Lyckligtvis är möjligheterna till problemlösning här fler än i förra årets handsvettsframkallare *Commandos*, där det mesta var bra förutom att du var tvungen att följa den avsedda rutten, annars kunde du hälsa hem. I väntan på *Commandos 2* spelar vi gärna *Hidden & Dangerous*.

ANDERS BJÖRLIN





NYA SPEL

PC GAMERS BETYGSSYSTEM

För att sätta betyg på del spel vi recenserar använder vi det rättvisa och tillförlitliga procentsystemet. Som alltid.

90%+
Ett spel som förtjänar att spelas varje dag för all framtid. Detta är ett spel där utvecklarna bemödat sig om att verkligen göra ett spel som är roligt att spela och inte bara är snyggt, har snygg förpackning, en fet reklamkampanj i ryggen eller har hastats ihop för att tjäna snabba stålar. Så enkelt är det.

85%-89%
Ett lysande spel som inte bara är kul att spela utan som också räcker ett bra tag. Alla spel som når upp över 85% får rätten att stolt bära PC Gamers exklusiva emblem Utmärkt Spel i butiker över hela landet.

70%-84%
Detta är ett bra spel som du kommer att ha mycket kul med framöver. Valuta för pengarna, fyra stjärnor om du så vill. Ett bra köp helt enkelt.

50-69%
Inget märkvärdigt egentligen, men kan ändå erbjuda god underhållning i brist på bättre. Det här är trots allt bättre än att plugga, gymnastisera, äta eller hänga framför TV:n.

30%-49%
Nä vet du vad. Det här är inte mycket att hänga i granen. Vare sig det beror på sunkig kod, taskig inspiration eller som våra engelska bröder så fint uttrycker det; "general crapness", så bör du avstå från att köpa det här spelet. Undvik.

0%-29%
Nej, nej, nej. Hur kan man ens fundera på att släppa en sån här undermålig produkt? En sann gamer håller sig borta från det här spelet.

GENRE: ACTION/ÄVENTYR

OUTCAST

Ni har aldrig sett något liknande, och frågan är om ni någonsin kommer att få göra det igen...

PCGAMERS PROFIL

Outcast är:
- Långlivat
- Revolutionerande
- Obeskrivligt vackert

Outcast är inte:
- Något för de otåliga
- Något för de som kräver 100% action
- Något skitspel. Alls. Faktiskt.



"Har alla olika poser nu? Det skulle ju se dumt ut annars."

CUTTER, ADEPLHA, OCH VARFÖR DE KOMMER SÅ BRA ÖVERENS

"Profetian kommer att uppfyllas... Ulukhai har anlänt från skyarna för att krossa FAE RHAN och befria vårt folk." - Shamaz Zokrace

Efter *Outcasts* introfilm på 128Mb som är ordentligt tilltalande så sugs man direkt in i handlingen. Du är Cutter Slade, f.d. Navy Seal som nu är på dekis. Ditt uppdrag är att återfinna en förstörd sond som av några vetenskapsmän skickats in i en mystisk parallellvärld, och samtidigt rädda Moder Jord från det svarta hål som skapades när sonden förstördes och ett energiflöde slog tillbaka genom portalen. Till sin hjälp har Cutter tre forskare: geniet William Kaufman, den buttre Anthony Xue, och Marion Wolfe, en kvinna som Cutter stött på tidigare under sin karriär.

Väl inne i den främmande världen, som av invånarna talonerna kallas Adelpha, upptäcker Cutter att hans medhjälpare är spårlöst försvunna, så nu har han även dem att söka efter. Cutter själv har tagits om hand av en rebellgrupp som kämpar mot en despot vid namn Fae Rhan. Slade får namnet Ulukai och ses som en himmelsk varelse, utsänd av gudarna för att rädda världen från den maktgirige Fae Rhan som i sitt vanvett driver planeten mot dess undergång. I utbyte mot att Cutter hjälper talonerna lovar de att hjälpa till i sökandet efter sonden och de försvunna medhjälparna...

Det känns som att man har sett den här mannen förut någonstans...

NÅGRA få gånger under en spelares livstid dyker det upp en produkt som griper tag i en med full kraft och vägrar att släppa taget. En produkt som revolutionerar spelandet, och som förkastar alla de givna dogmerna och reglerna för hur ett spel ska se ut. FPS som *Quake* och *Half-Life*. Äventyrsspelet *Grim Fandango*. Rymdsimulatorn *X-Wing Alliance*. Rollspelet *Baldur's Gate*. Strategispelet *Civilization* och RTS:en *Command & Conquer* och *Red Alert*. Nu sitter jag här med ett spel som inte passar in i någon av de givna genrerna, och som lyfter ett trotsigt finger åt allt vad konventioner heter. Och det är helt underbart. *Outcast*.

Spelets titel har fler dimensioner, och säger mer, än man först anar. Att den anspelar på huvudpersonen Cutter Slade (det kallar jag namn på en hjälte), som genom en ödets nyck transporterats till den fantastiska parallellvärlden Adelpha, står klart. Men namnet *Outcast*, som betyder utstött eller fördriven, ger även en fingervisning om vad spelet egentligen är; annorlunda, något som går sin egen väg. Våra vänner nere på kontinenten, och då kanske belgarna Appeal i synnerhet, har alltid gått sin egen väg när det

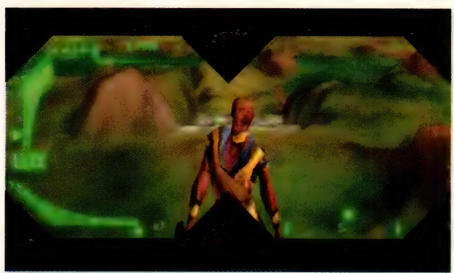
"Ett spel som är minst sagt briljant på alla fronter."

gäller utvecklandet av spel. Där har Hollywood-iseringen av branschen inte gjort sig påmind, och man jobbar utan krav på likriktighet och helt utanför de hävdvunna uppfattningarna om hur digital underhållning ska se ut. Utan denna inställning hade man aldrig kunnat skapa ett så häpnadsväckande spel som ⇨

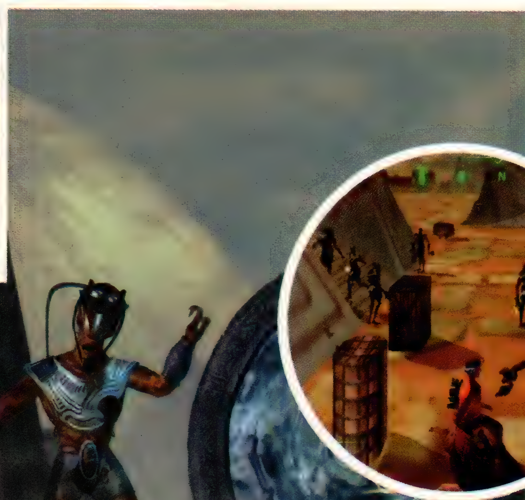


"En gång fick jag en gädda som var så häär stor."



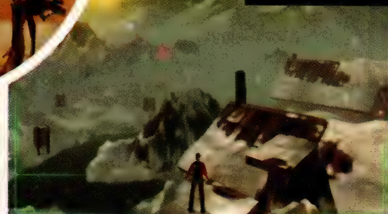


Ett tiotal år efter det första försöket lyckades TV-piraterna äntligen med sina 3D-glasögon.

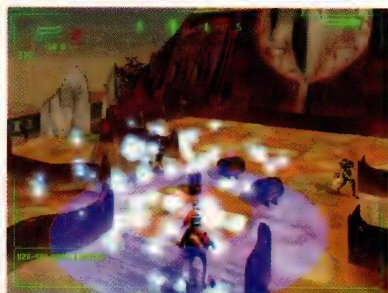




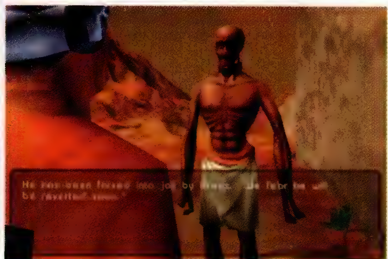




(Ovan) Kaktusarna i Adelpha är betydligt vassare än i Kalifornien. (Nedan) "Hej mitt vinterland..."







Makalöst

Outcast. Appeal har jobbat med den här produktionen i över fyra år, och resultatet är ett spel som är minst sagt briljant på alla fronter; det visuella, ljudet, musiken, den sofistikerade AI:n, äventyren, storyn, karaktärerna. Alla de byggstenar som borde vara fundamentala i alla spel, men som allt som oftast har sprickor och är porösa likt krackelerad sandsten.

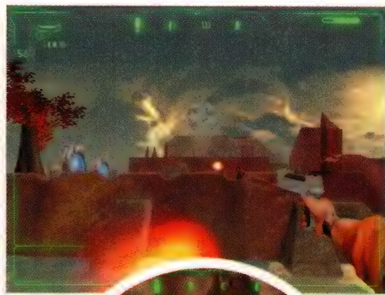
Att *Outcast* var annorlunda märkte man redan under de inledande spelsekvenserna där Cutter Slade vaknar upp i den främmande världen (läs om storyn i rutan "Cutter, Adelpha och varför de kommer så bra överens"). "Fasiken vad

"Miljöerna är fantastiskt levande."

snyggt det är! Vilka ljuseffekter, och titta på snöflingorna som sakta singlar ner från den molniga himlen. Trovärdigt, va? Och vilka eldsflammor. Wowsa! Och de bedårande klippformationerna och kullarna som liksom "böljar" på ett nästan magiskt sätt. Titta, vattnet krusar sig på ett väldigt naturtroget sätt när man simmar fram genom den lilla dammen. Men, mitt Voodoo 2 ligger ju där på bokhyllan, isärskruvat i sina beståndsdelar? Hur är detta möjligt?" Det är då det slår en. *Outcast* är helt byggt på voxelteknologin. Istället för triangulära polygoner har man använt sig



Efter att ha stärkt sig med lite A positiv återupptar frimurarna mötet.





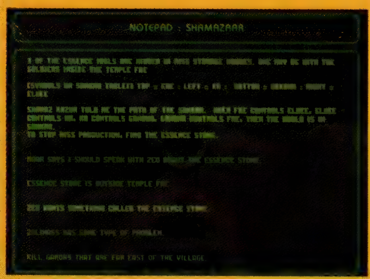
Den moderna burk-tråd-telefonen hade oanade användningsområden.





LINGVISTIK OCH TEOLOGI, ELLER RENT SVAMMEL?

Det finns två anledningar till varför *Outcast* är en ganska "vuxen" produktion. Mycket i spelet kretsar runt talonernas religion och världsbild, som är uppbyggd runt de fyra elementen jord, luft, vatten och eld. Religionen är väl genomtänkt i spelet och detta kan ibland ge upphov till rätt svårbegripliga teologiska diskussioner med udda termer. Det gäller att vara uppmärksam och ofta ta del av den ordbok som Cutter skapar under sitt äventyr. Så fort han lär sig något nytt så antecknar han det som en flitig skolpojke. Orden i sig är den andra anledningen till spelets svårighetsgrad. Ibland måste man tjuvlyssna när invånarna talar på sitt eget språk, och således förstå vad de säger. Teologiska termer, konstiga namn och annat verkar till en början som ett jobbigt inslag, men när man väl kommer in i spelet blir det bara en extra krydda.



av volymelement, voxlar, som är färdiga 3D-former. Detta gör att det går att klämma in otroligt mycket mer detaljer, vilket gör utomhusmiljöer fantastiskt levande. Dock bör nog sägas att polygoner är bättre när man vill skapa stora, plana ytor såsom husväggar, och inomhusscener är typiskt polygonmaterial. Men, i *Outcast* håller även voxelbyggnaderna hög klass, så detta är inte något problem. Handligen utspelas till 99% utomhus, så här finns egentligen inget att tala om. En annan fördel med tekniken är att man kan köra spelet på en simpel P200, utan att behöva köpa en grafikaccelerator. Detta borgar för att *Outcast* kommer att kunna spelas av långt fler än exempelvis de senaste FPS:en. Kom dock ihåg att burken måste vara utrustad med MMX. Då jag inte är någon expert på grafikmotorer så tänker jag inte gå in mer än så på den revolutionerande tekniken, men vill ni veta mer så läs gärna vår *Outcast*-feature i PCG 27.

Hur mycket jag än skulle vilja tjata om grafiken så talar skärmbilderna som ni ser sitt tydliga språk; *Outcast* är bedövande vackert. Aldrig någonsin har en spelvärld varit så levande och känts så äkta. Kärlek vid första ögonkastet är ingen överdrift. Och det är inget bländverk heller, för efter att den före detta Navy Seal-busen Cutter har kuskat runt i samma miljö x antal timmar så förundras man fortfarande (och antagligen han också, för han är väl verklig, eller?). En bidragande orsak till detta är att världen hela tiden är i rörelse. Ovanpå den exceptionellt vackra ytan sjuder det av liv. "Poetry in motion", skulle man kunna säga. Mycket av detta har vi Appeals eget AI-system GAIA - Game Artificial Intelligence with Agents - att tacka för . Ett flådigt namn som inte är överdrivet på något vis. I förhandssnacket om spelet har en del uttryckt oro över hur vida systemet verkligen skulle kunna fungera i praktiken, men jag kan nu säga att oron var obefogad. ⇨





Cutters mandom försvann mer och mer. Han saknade sin gula badanka.

Ibland blir Cutters fiender eld och lågor över något i spelet.

INSPECTOR GADGET

Aaa, dessa underbara vapen och prylar. *Outcast* är fullt av dem. Det finns sex olika vapen som vart och ett kan uppgraderas i tre steg. Man börjar med en simpel pickadoll, men får sedan tillgång till exempelvis en fläskig eldkastare och det feta LN-DUO 500 Boomer Gun. Här snackar vi granatkastare. Och så har vi prylarna. Var ska jag börja? Det finns en osynlighetsmanick, en liten gadget som skapar ett hologram av Cutter (bra att ha i strid), röntgenglasögon att se genom väggar med, sprängämne, miniteleporters med mera med mera. För att inte nämna alla de inhemska produkterna. Det blir mycket att hålla reda på och även här en del konstiga namn som mest liknar artikelnummer, men tingestarna är så fantasifulla att det gör inget. Faktiskt.



Det finns gott om fantastiska prylar i *Outcast*.

Det fungerar, och med råge. Låt mig förklara:

Invånarna och varelserna i världen Adelpha (det finns över tusen olika individer) reagerar på det som försiggår runt omkring dem. Och då menar jag verkligen reagerar. Hamnar Cutter i en eldstrid med ett gäng soldater så är det troligt att de invånare som sävligt skördar risplantor i närheten slänger sig ner i gyttjan eller flyr hals över huvud. De mer vänligt sinnade djuren reagerar på samma sätt. Soldaterna i sin tur kanske tycker att Cutter har lite väl mycket eldkraft innanför västen, och kan då kalla på förstärkning genom att hojta högt eller blåsa i stora horn. Om fienderna tar mycket stryk så flyr de samma väg som risplockarna. Olika smarta är de också. En del får för sig att börja puckla på Cutter med nävarna när deras ammunition tagit slut, medan deras officerare, som har lite mer innanför pannbenet, gömmer sig i någon vrå eller kallar in förstärkning. Så långt striderna, men det finns mer, så mycket mer. Ta Twon-han (en varelse som är ganska vanlig i Adelpha, och som fungerar som rid- och packdjur), till exempel. När Cutter lämnar djuret efter en hård ridtur så söker det genast upp närmaste vattendrag för att släcka törsten. Eller så letar det upp några goda plantor och knaprar i godan ro. Blir husse borta allt för länge finns det till och med risk för att djuret springer hem till sin födelseplats, precis som en häst. Otroligt men sant.

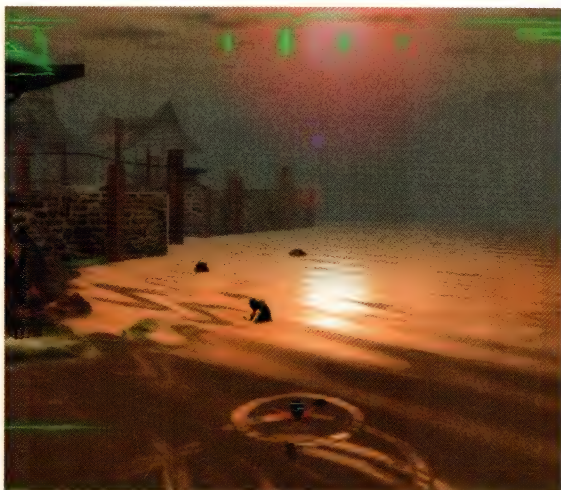


Åter till risplockarna. När de som flydde i den föregående eldstriden möter andra invånare, så kan dessa också få för sig att fly, trots att de inte bevittnat händelsen i fråga. Ett helt naturligt beteende. De kan också få för sig att se efter vad som hänt, och kanske, om individen i fråga är en soldat, blanda sig i striden. Skulle Cutter råka skjuta en oskyldig fiskare i ryggen är chansen stor att befolkningen i byn, och i andra delar av världen vägrar prata med honom. De minns nämligen vad som har hänt, och pratar gärna om detta med andra. Ryktet fyller en stor funktion i *Outcast,* så det gäller att kunna ta ansvar för sina handlingar. Annars kan det bli svårt att komma någon vart i Adelpha. En mycket trevlig funktion är att man kan fråga invånarna efter vägen till olika platser, eller var man kan finna en specifik individ. Har karaktären i fråga sett den du söker kan det låta ungefär så här: "Jag såg honom för en kort stund sedan, en bit söderut.", eller: "Ja, det är han där borta.", följt av att personen pekar på den du söker. Jag säger då det!

"Vår hjälte kan givetvis hoppa, klättra, krypa, simma och slåss."

En annan aspekt av GAIA är hanteringen av mat, vapen och ammunition. Soldaterna behöver alla dessa tre komponenter för att fungera ordentligt i strid, och ett bra sätt för Cutter att drastiskt sänka deras moral är således att stoppa eller försämra tillförseln av produkterna. Han kan övertala de lokala smederna att sluta tillverka vapen och ammunition, han kan hjälpa risplockare, jägare och fiskare att kasta sina bojor så att matleveranserna stoppas. Eller så kan han alltid stoppa karavanerna med våld. Det passar kanske de mer drastiskt lagda, men ändå.

Hittills har det varit mycket snack om soldater och våld, och fastän detta inte är en oviktig del av spelet så finns det annat som väger betydligt tyngre. Jag tänker främst på äventyrselementet, som genomsyrar spelet och sätter sin prägel på allt. Cutter måste för att uppnå sina mål (Har du inte läst rutan "Cutter, Adelpha och varför de kommer så bra överens" ännu?) lösa diverse olika problem och gåtor, samt hjälpa Adelphas invånare med olika uppgifter. Det kan handla om att finna ett specifikt föremål, leta upp en viss individ, eller ha ihjäl någon otäck best. Ett typiskt uppdrag kan vara att hjälpa en präst att rensa bort stenraset som blockerat ingången till hans tempel. Lite dynamit kanske kan vara till hjälp? Tala med risplockarna, de har säkert något på lager. Dynamit, sa du? Nja, då måste du först ta hit en präst så att han kan hela oss. Då jobbar vi nämligen fortare och soldaterna får ingen anledning att slå oss. Och så vidare, och så vidare. Cutter samlar under hela spelet in information genom att tala med olika karaktärer, och uppdrag samt ledtrådar noteras automatiskt i hans loggbok. All dialog är föresten inspelad, så du talar verkligen med karaktärerna. För de som inte är så otroligt bevandrade i det engelska språket finns det även möjligt het att se all dialog i skrift, vilket kan vara bra då det är en herrans massa namn och konstiga ord att hålla reda på. Spelet är



nästan helt ickelinjärt och därför är det inget som hindrar Cutter från att fritt färdas mellan de sex distinkt olika "regionerna" i Adelpha, via olika teleportrar, eller portaler. Således kan en spelare som fastnar på ett visst äventyr överge det för stunden och ta sig an nya uppgifter i en helt annan del av världen. Eftersom ryktet om Cutter sprider sig snabbt via de allseende Shamazerna (prästerskapet i Adelpha), så finns det ofta information att snappa upp på de mest otänkbara platserna. I sann äventyrsanda är det därför viktigt att hela tiden tala med befolkningen och man kan även få upplysningar genom att tjuvlyssna på dem när de talat sinsemellan. Givetvis är språket i början helt obegripligt, men Cutter antecknar flitigt och har till slut en hel ordbok (kolla in rutan "Lingvistik och teologi, eller rent svammel?").

Och hur går det då egentligen till när du som spelare styr Cutter genom detta magnifika äventyr? Jo, den dynamiska kameran fungerar lite som i *Tomb Raider*, men i *Outcast* går det att styra hjälten i både första- och tredjepersonsperspektiv. Min erfarenhet är dock att det förra i stort sett bara är användbart i vissa stridssekvenser. Vår hjälte rör sig smidigt som en gasell och han kan givetvis hoppa, klättra, krypa, simma och slåss. Alla dessa manövrer utförs enkelt med en joystick eller, vilket är att rekommendera, musen och piltangenterna. Vänster musknapp är en sorts action-knapp, med vilken man utför alla handlingar och väljer i alla menyer. Har Cutter exempelvis ett vapen framme så intar han stridsposition när du håller inne höger knapp, och sedan skjuter man med vänster. Om Cutter simmar så dyker han med vänster knapp och simmar uppåt med höger. Han hoppar med vänster, och klättrar med vänster. Lätt som en plätt faktiskt, när man väl fått in stuket. Det är faktiskt en fröjd att manövrera runt huvudpersonen i *Outcast*, då inga lustiga tangentkombinationer förekommer. Prylar identifieras lätt av Cutters finurliga HUD som han har på skallen, och sedan är det bara att springa över dem för att plocka upp godsakerna.

Ahh, jag höll ju nästan på att glömma: musiken och ljudet. Mitt favoritämne. Men vi får ta det kort, för annars måste jag ockupera alla recensionssidorna. Musiken i *Outcast* är ett soundtrack värdigt en Hollywoodproduktion i storleksordningen Titanic. Det är nämligen Moskvas Symfoniorkester som lirar, och det låter faktiskt helt otroligt bra. Att musiken sedan är lägeskänslig och förändras i takt med vad som händer i spelet gör inte saken sämre. I en sekvens återvände jag till en av regionerna efter att ha varit lite stygg i en annan (ni vet, man har ihjäl några oskyldiga strax innan man ska gå och lägga sig, bara för att se vad som händer). Musiken var då sorgsen, liksom bedrövad på något vis. Och när jag sedan försökte tala med en präst så bekräftade han mina misstankar. Folket hade tappat allt förtroende för mig, och jag kände mig verkligen som en stor skit. Det kallar jag atmosfär. De ambienta ljuden och alla ljudeffekterna är även de strålande. Det finns tex. ett antal olika ljud för Cutters fotsteg, som när han går i snö, sand, gräs, på trägolv, och så vidare. Sedan har vi det vanliga vindsuset, flugsurret och fågelkvittret som är så viktigt för att skapa atmosfär. Allt finns där. Magnifikt. Punkt.

"Ett soundtrack värdig en Hollywood-produktion i storleks-ordningen Titanic."

Jag tror inte att jag någonsin klämt in så många superlativ i en enda text, men *Outcast* och Appeal är värda vart enda ett. I framtiden kommer jag, och antagligen många med mig, att jämföra nya produkter med *Outcast* och säga till oss själva: "Nja, helt okej, men något *Outcast* är det ändå inte". Precis som vi under en tid gjort, och kommer att fortsätta göra, med *Half-Life*. De enda som jag kan tänka mig inte kommer att gilla det här spelet är de som kräver 100% stenhård action, och de som har svårt för att sätta sig in i en avancerad handling och sedan ta del av den på ett konstruktivt sätt. Men det är deras förlust. *Outcast* är helt enkelt ett av de bästa spelen som någonsin skapats, och jag tycker faktiskt lite synd om branschen som nu har fått något nästan oövervinnerligt att leva upp till...

JOAKIM BENNET

KRAFTMÄTNING

Så rullar *Outcast* på din dator.

■ Testsystem
P200, 32Mb RAM,

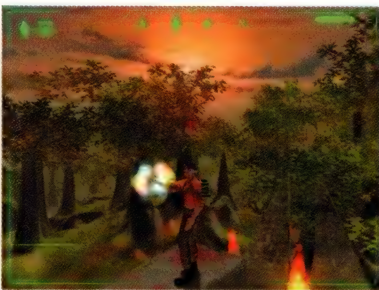


UTSLAG: Med den lägsta av de tre möjlig upplösningarna i spelet flöt det riktigt smidigt. Klart godkänt.

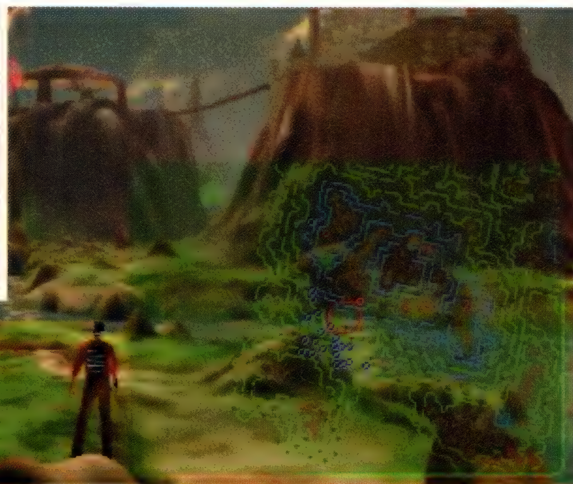
■ Testsystem
P400, 128Mb RAM,



UTSLAG: Med den högsta av de tre möjliga upplösningarna ser bilden ut som en vacker målning. Superbra flyt.







■ Distributör **Bonnier Multimedia** ■ Utgivare **Infogrames** ■ Utvecklare **Appeal, I-Motion** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P200 MMX, 32Mb RAM, 500 Mb HD, 4x CD-ROM** ■ Rekommenderat **PII300, 64Mb, 8x CD-ROM** ■ Grafikaccelerator **Nej** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.outcastgame.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Delta Force (Novalogic) PCG 27, 90%
Inte så mycket för att spelen liknar varandra (duh), men här har ni också voxlar.

Din Mamma (PCG) Ej recenserad
Ja det kan väl vara trevligt?

SVENSKA PC GAMER
Missa det här spelet och du är dödens lammunge. Bokstavligen.

96%

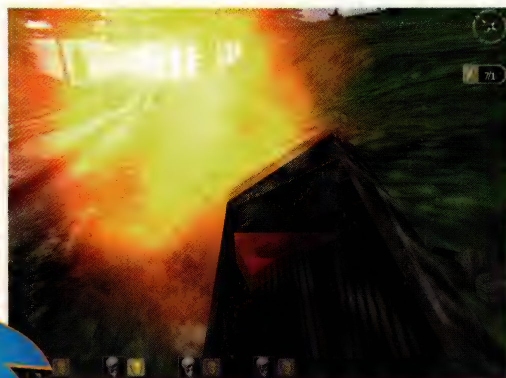
GENRE: ACTION/STRATEGI

HIDDEN AND DANGEROUS

Kan du säga "det bästa debutspelet sedan *Half-Life*"? Det kan vi.









Bli inte skrämd av mörkret. Långa stunder är det din enda vän.



DU älskar spel (såvida inte du köpte den här tidningen i tron att den handlade om feta polismän med barbershop som intresse). Du vet därmed att oavsett hur kul man tycker ett spel är, hör man alltid en liten röst som letar fel hos föremålet för ens kärlek. Man vill ju alltid ha mer.

Ta *Commandos*. Idén med en elitstyrka som befinner sig långt bakom nazisternas linjer är fantastisk. När man började spela blev man snart medveten om att det bara var ett omfattande problemlösarspel. Vi älskade det ändå, men var medvetna om hur bra det kunde ha blivit. Ta *Delta Force*. Vi älskade det. Även när vi insåg hur lite man kunde interagera med andra i teamet, eller hur de fula Voxelvärldarna ledde till repetitiv strategi. När allt kommer omkring, finns det inte så många alternativ för vad man kan göra på en karg kulle. I

"Krypande figurer förvandlas till ryckande högar."

Rainbow Six var planeringssektionerna fantastiska, tills kass AI förvandlade supersoldaterna till klantiga dumbommar som blev rejält bortfintade av dörrar som öppnades inåt.

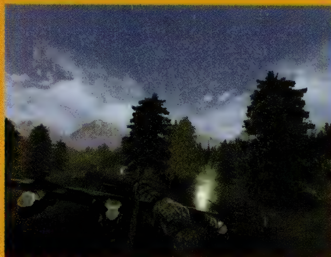
Låt mig presentera en av mina vänner. Han heter *Hidden And Dangerous*. Han har kommit för att frälsa dig.

Innan vi tar en sväng på överdrifternas väg, ska vi ta en liten omväg via några fakta. Bara för att vara på den säkra sidan om vi har några cyniker ibland oss.

FAKTUM: *Hidden And Dangerous*

ETT KRIG ATT MINNAS

Det finns sex kampanjer i *Hidden And Dangerous* som var och en (lär) baseras på verkliga händelser under Andra Världskriget. Nej, vi tror inte heller på det. Här kommer en genomgång av dem och de ögonblick som du kommer att komma ihåg...för alltid.



ITALIEN
Du släpps ner bakom fiendens linjer och måste befria fängslade piloter. **Speciellt:** När man undersöker det kvaddade tåget. Eller räden mot stationen.



JUGOSLAVIEN
Trafiken på floden Danube håller igång kriget. Du kan stoppa den genom att förstöra hamnarna. **Speciellt:** Du använder en fientlig tank på ett annorlunda sätt.



TYSKLAND
I en bunker djupt inne i das Vaterland forskas ny raketteknologi fram. Du måste infiltrera och förstöra den. **Speciellt:** Fyra män mot en hel bataljon.



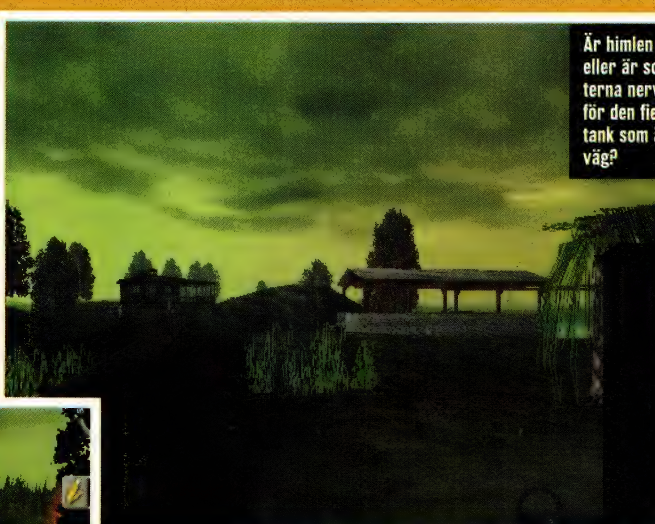
NORGE
Tyskarna arbetar på sin atombomb. Den måste stoppas. Gissa vems uppgift det blir? **Speciellt:** Den underjordiska ubåtshamnen.



NORDSJÖN
Ett tyskt fartyg förliser. Det finns fungerande chiffreringsmaskiner ombord. De allierade skulle behöva dem. **Speciellt:** Alltihop.



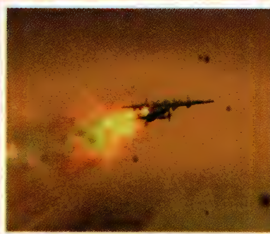
TJECKOSLOVAKIEN
Hjälp en raketforskare att fly undan nazister och farliga ryssar. Försök undvika att dö. **Speciellt:** Det desperata försöket att hinna med det sista planet ut från Kbelys flygplats.



Är himlen grön eller är soldaterna nervösa för den fientliga tank som är på väg?



Det är nog inte läge att flyga med drake här, tror jag.







Dödligt

utspelas under Andra Världskriget. Man har lagt ner omfattande arbete på att få till den historiskt korrekta detaljrikedomen, och varje stärkt uniform och handeldvapen har återskapats med kärlek. De 23 infiltrerings-/lönnmords-/förstörelseuppdragen är uppdelade i sex kampanjer som utspelas i olika miljöer. För varje kampanj måste du välja 8 soldater ur en grupp om 40, fast under varje uppdrag kan du bara ha fyra stycken som är aktiva.

FAKTUM: Precis som förväntat har varje soldat en egen bakgrund och statistik. Det påverkar ovanligt nog deras beteende. En karaktär med 100 i skjutning är klart farligare än en som har 80. En som har 80 i uthållighet överlever mer hett bly än en 55:a. En som är duktig på att smyga kan nästan mäta sig med stjärnan i *Thief*. Kolla våra vetenskapliga bevis i "Ta betäckning" på nästa sida.

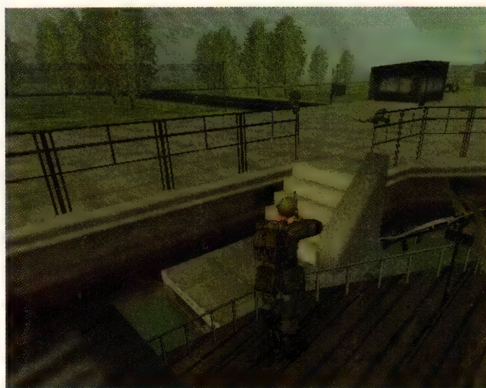
FAKTUM: Du har fullständig kontroll över varje gruppmedlem. De har en omfattande samling rörelser. Ruscher, hukande löpning, krypande, rullande i sidled, hoppande, duckande och dykande rullningar utförs med lätthet. Det finns ett stort antal olika vapentyper, som skiljer sig åt avsevärt och som man kan sno från döda fiender. Man måste ligga ner för att använda maskingeväret. Krypskyttegevär förvandlar krypande figurer vid horisonten till ryckande högar. Tyska granater skiljer sig från de allierades. Om det finns i *HAD*, kan du använda det. Du kan även ta kontroll över fasta vapen och fordon, om du bara kan göra dig av med de som äger dem. Bland fordonen märks motorcyklar, lastbilar, bilar, jeepar och tanks. Tanks med kanoner. Ja, då.

FAKTUM: Även om man hela tiden kan växla mellan de olika soldaterna, finns det även andra alternativ. Vid mindre sammandrabbningar finns det kortkommandon för enkla order som t ex "eld upphör" och "framåtryckning." Om man vill smida mer avancerade planer kan man ta sig tillbaka till kartskärmen och tilldela varje medlem olika uppgifter.

FAKTUM: Varje nivå sträcker sig över stora ytor. En stilig genomgång föreslår olika infallsvinklar, men de olika områdena är tillräckligt stora och fria för att man ska kunna prova på många olika idéer. Till skillnad från *Commandos* finns det mer än ett sätt att klara av ett uppdrag. ⇨

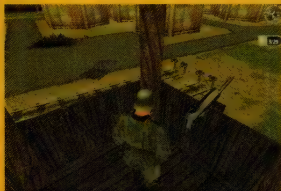
ILLUSION SOFTWORKS?

Det tjeckiska teamet grundades och började jobba med sin 3D-motor i augusti 1997. De bestämde sig för att börja jobba med *Hidden And Dangerous* tidigt under 1998, vilket innebär att man har hunnit göra det mesta på ungefär ett år. Trots det har det här spelet mer finesser än de flesta andra spel. Så nästa gång ett företag skippar ett spelinslag för att de inte fått tillräckligt mycket tid på sig, kan ni bara säga *Hidden And Dangerous* och skratta rått.

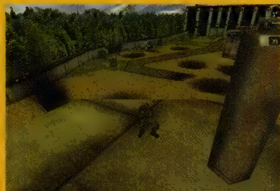


TA BETÄCKNING

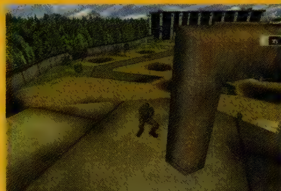
I samma anda som de myndigheter som använder malajer för att testa nya kemiska, biologiska och atomvapen, bestämde vi för att kolla hur stor skillnad de olika soldaternas statistik gör. Testet: att krypa mot ett fientligt torn med ett maskingevär i. Deltagare: En soldat med 55 stealth och en marinsoldat med 90. Resultatet?



Den skarpsynte vakten. Han fick syn på båda två. Han tänkte aldrig på att de också hade mödrar.



Herr Klumpfot nådde hit innan han fick äta bly. Inte illa, men han hade mycket skydd.



Ninjan kom hit. Avsevärt längre, och han tog sig fram genom svårare partier.

SAMMANFATTNING:
Även om det är bra att kunna smyga, ska man aldrig krypa fram till beväpnade män i fullt dagsljus. Det är inte bra för hälsan.



Nattlivet kan uppfattas som störande, stod det i resekatalogen.



Nazister. Alltid lika glada.

MULTI-PLAYER

Multiplayer är mer en expansion av singelspelet. Fyra stycken kan kämpa som ett team och slutföra de vanliga uppdragen. Om ni är färre än fyra, kan ni växla mellan soldaterna vilket ofta leder till att alla vill vara samma soldat. Det är nog rösterna i hans huvud. Eller granatchock.

Viktigast av allt är att varje uppdrag känns olikt de tidigare. De upplevelser man får vara med om skiljer sig åt rejält, från de svepande strålkastarna på den italienska perrongen, till de vintriga landskapen i de första uppdragen i Norge, eller det vietnaminspirerade tunnelkrypandet på de senare norska nivåerna.

FAKTUM: Hälften av den omfattande manualen ägnas åt att diskutera taktik för mindre grupper. Vilken taktik ska man använda när man ska undersöka en kulle? Det står här. Hur kollar man igenom en bunker? Det står här. Ska man arrangera sin skivsamling i alfabetisk ordning eller efter genre? Av någon märklig anledning står det inget om det. De flesta spel avslöjar knappt kontrollsystemet innan du skickas ut på egen hand. I *HAD* får du all den hjälp du behöver. Och du kommer att behöva mycket av den varan.

FAKTUM: Grafikmotorn. Den är så yeah yeah, wow wow.

FAKTUM: Det är det bästa debutspelet sedan *Half-Life*.

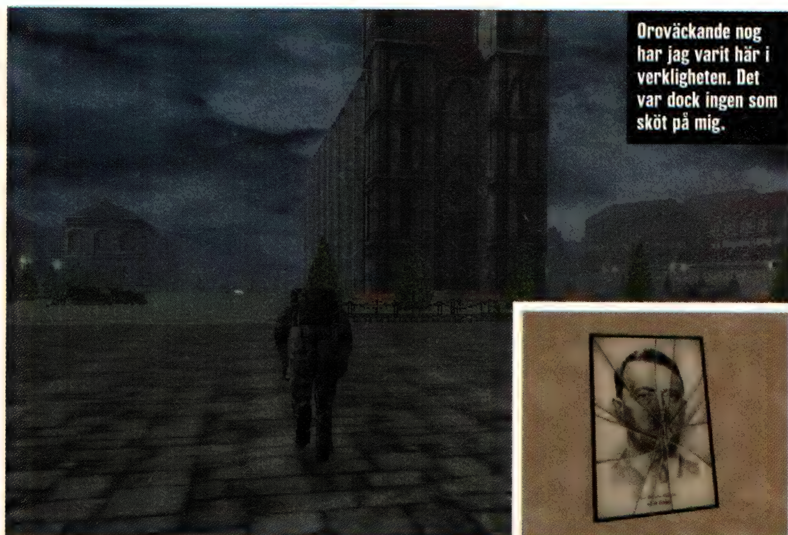
Hmmm. Ni kanske har märkt att vi har börjat närma oss påfarten till den motorväg där hyperaktiva entusiaster håller till. Bra. Det började ändå bli kvavt här inne.



"Inslag ur varje bra WWII-film som gjorts."

Hidden And Dangerous är det soldatsim vi har väntat på. *Delta Force* var egentligen en förhärligad singleplayer-shooter som utspelades utomhus och i slowmotion. *Rainbow Six* fick omtenta på grund av den trögtänkta AI:n. I grund och botten är utomhusdelen av *Hidden And Dangerous* bättre på att vara *Delta Force* än *Delta Force* själv är. Inomhus är det ett bättre *Rainbow Six* än självaste *Rainbow Six*. Under många uppdrag är det båda delarna, samtidigt som man får adrenalinkickar av fordonen, psykologin, realismen, passionen och stilen.

I vanliga fall brukar det heta att "grafiken inte spelar någon roll", men här är det *HAD*:s flexibla motor som möjliggör alla de olika höjdpunkterna. Eftersom den kan skapa och simulera så gott som vad som helst, har designerna haft tidigare



Oroväckande nog har jag varit här i verkligheten. Det var dock ingen som sköt på mig.

KRAFTMÄTNING

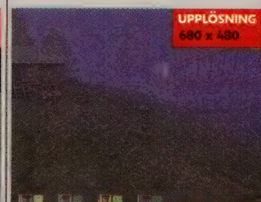
Så rullar *Hidden & Dangerous* på din dator.

■ Testsystem **P166, 32Mb RAM, inget 3D-kort**



UTSLAG: Fungerar på mindre än minimikraven. Minska texturer och upplösning, så kan du också köra *HAD*.

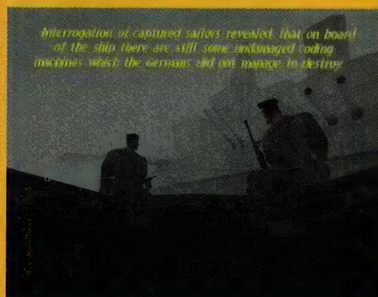
■ Testsystem **P266, 32Mb RAM, Voodoo1 (4Mb)**

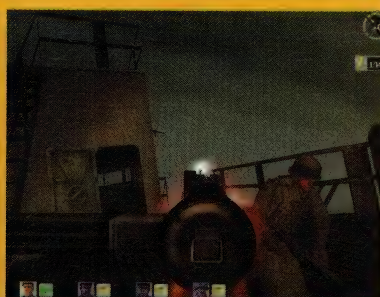


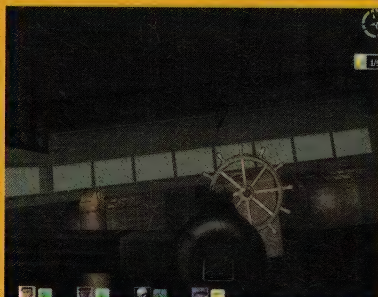
UTSLAG: Kör bra på 640 x 480 utan att det saktar ner mer än när det händer lite väl mycket saker på en gång.

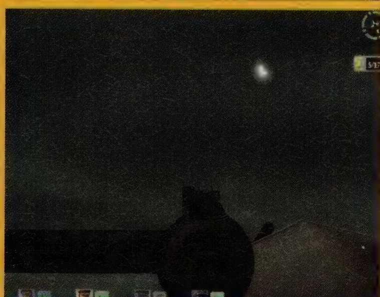
SÄNKA SKEPP

***Hidden And Dangerous* formligen dryper av atmosfär. Det når sin kulmen under en av de sista nivåerna, som utspelas ombord på ett sjunkande skepp. Däcket är höljt i mörker tills lysraketer skjuts upp och avslöjar var du är. Spårljus viner förbi. De vindlande trånga korridorerna gör att klaustrofobin griper tag i dig. Med lite fantasi kan du ge igen på de som medverkade i Titanic. Det är så realistiskt att du på din ålders höst kommer att tro att du var med om det på riktigt.**

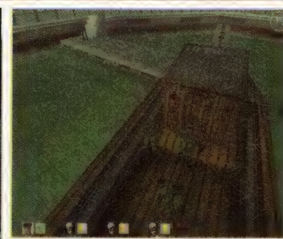














(Höger) En semestertripp på Göta Kanal började urarta efter ett tag. "Fast det är ändå bättre än att bada i Ganges," sa en drabbad kvinna.

oöverträffad frihet att experimentera med såväl texturer som atmosfär. Och vilken atmosfär det är, sedan! Det är som om varje minnesvärd scen från alla stora WWII-filmer har kombinerats i ett spel. Vi har tolv fördömda män som stormar ett avläget slott. En annan gång upprepas det suveräna Örnnästet-ögonblick där vakterna springer runt ett hörn för att undersöka vad som finns där, bara för att mejas ner av ett välplacerat maskingevär. Sedan har vi även den rena Stalingrad-skräcken när en granat sliter dina män i småstycken.

Trots att det är mycket våld, känns det aldrig omotiverat. Precis som i klassikern *Cannon Fodder*, är det underliggande budskapet att krig är ett rent helvete. De 40 soldaterna är allt du har under kampanjerna. När de har skjutits ner, kan du bara få tillbaka dem genom att spela om hela nivån, eftersom det inte går att spara halvvägs. Det här gör att man värderar de olika karaktärernas liv högre, och det blir ännu mer smärtsamt att bli av med en av dem. Det innebär även att man inte kan vara så cynisk att man skicka iväg en man till en säker död bara för att ta reda på var fienden är, och sedan återgå till ett sparat spel.

Problem? Det är inte så lätt som det borde vara att kontrollera granaterna. Kanske är några av de mörka nivåerna för mörka; dina soldaters AI kommer att upptäcka fientliga trupper innan dina egna ögon gör det, vilket leder till att du bara flyttar dina män tills någon dyker upp på kartskärmen, för att sedan dra sig tillbaka och låta dem göra det själva. Men när ett spel är så här bra, är kritiken irrelevant.

KIERON GILLEN

PC GAMERS PROFIL

HAD är:
- Ett soldatsim
- Detaljerat och lättillgängligt
- Ofantligt kul att spela

HAD är inte:
- En shooter i förstaperson
- Lätt att klara av
- Bra för ditt sociala liv

■ Distributör **IQ Media** ■ Utgivare **Take 2** ■ Utvecklare **Illusion Softworks** ■ Pris **399:-** ■ Systemkrav **P233, 32Mb RAM, 3D-kort** ■ Rekommenderat **P233, 64Mb, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **Internet, modem, LAN** ■ Web **www.illusionsoftworks.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Delta Force (Novalogic) PCG 27, 90%
Ett enklare spel som passar när man vill skjuta lite mellan *HAD*-sessionerna.

Rainbow Six (Take 2) PCG 23, 85%
Kretsar enbart kring att storma byggnader. Mer komplicerat planerande, fast inte lika spännande.

SVENSKA PC GAMER

Om idén tilltalar dig – köp det. Annars bör du köpa det ändå och ändra åsikt.

93%

GENRE: ACTION/STRATEGI

STAR WARS: EPISODE 1- THE PHANTOM MENACE

"Try not. Do. Or do not. There is no try." Kanske skulle LucasArts ha lyssnat på Yoda.

ERBJUDER NYTT HOPP

Lanseringen av *Episode I* markerar inte bara början på en ny filmtrilogi, utan även slutet på en spelera. Den allmänna uppfattningen är att det klassiska Star Wars (d v s Episoderna IV, V och VI) aldrig mer kommer att få påhälsning av LucasArts, och alla framtida spel kommer att handla om den nya trilogin. *Force Commander* blev försenat av just en sådan anledning - då det skulle finnas enheter och karaktärer från *Episode I*, och nästa stora lansering blir Episode I: Obi Wan, som är ett *Dark Forces III*.



Spelets öppningsnivå är den snyggaste, men den erbjuder inte någon egentlig utmaning.

LUCASArts Star Wars-spel har varit av blandad kvalitet. *X-Wing*-serien var utmärkt, medan *Yoda Stories* var föraktlig. *Jedi Knight* var superb, och *Shadows Of The Empire* höll låg klass.

Om man ska följa den här trenden bör *The Phantom Menace* vara en riktig kalkon (det kommer direkt efter det utmärkta *X-Wing Alliance*). Även om det inte är ren dynga, avslöjar det faktum att det inte är särskilt imponerande heller att LucasArts har haft rejäla problem såväl med att presentera det allt mer komplexa Star Wars-universumet, samtidigt som spelet har en restriktiv handling att stångas med.

The Phantom Menace är, förstås, spelet om filmen. Det är faktiskt så att nästan varje större händelse som man kan se på filmduken finns med här. Men om du redan har läst boken eller manuset (eller om du har haft så stor tur att du har kunnat se filmen i Staterna), inser du att en stor det av spelet utspela på planeten Naboo. Här finns staden Theed, som är en underbar plats att vandra omkring på, med utsmyckade trädgårdar, vattenfall och träskmarker som sjuder av liv - men för att utgöra grund för ett action-/äventyrsspel saknar det den nödvändiga atmosfären. Borta är de snillrikt texturerade rymdskeppsinteriörerna och skumma alienpalats från de senare Episoderna. Istället finns här hundratals hus med platta tak, fridfulla dammar och genomskinliga undervattenskorridorer. En stor del av tiden känns *The Phantom Menace* mer som en söndagspromenad genom en vacker park, än som en blodig strid mot den ondskefulla Federationen.

"En söndagspromenad i en fin park."

Till skillnad från *Jedi Knight*, där du fick frihet och ett intuitivt kontrollsystem för att kunna delta i storskaliga strider, är *The Phantom Menace* till en början ett väldigt klumpigt spel. Perspektivet är i något slags upphöjd tredje person, och du har alltid bara kontroll över en karaktär ur en grupp om fyra (vilken man väljer beror på nivån). Här har man valt kombinationen rotera/gå som även finns i *Tomb Raider* och andra spel, med möjlighet att använda musen om man vill få en mer *Quake*-



Obi-Wan snackar lite med en av alla de droider som hänger på nivåerna.

Antalet fiender i spelet är överväldigande.

Krystat

inspirerad upplevelse. Oförlåtligt nog har man utelämnat strejfningskontroller till förmån för några odugliga sidledsrullningar - en rörelse som kräver att man trycker på ännu en tangent för att utföra. Efter att ha konfigurerat dina tangenter eller gamepad, gör den avancerade fingersättningen, tillsammans med ett ofrånkomligt pustande och stönande att *The Phantom Menace* påminner om (och blir lika krävande som) att lära sig spela dragspel. Som Roland Cedermark.

LÄTTVIKTIG SABEL

Spelet börjar med att du kontrollerar Obi-Wan Kenobi, och till din hjälp har du Liam Neesons karaktär, Qui-Gon Jinn. Till en början är du bara utrustad med en ljussabel, och det står snart klart att det inte är särskilt viktigt att vara duktig på att använda den. Det är en stor besvikelse att inse att man bara behöver vifta med den för att avleda laserstrålar, och mer komplicerat än att springa fram till motståndare och hugga honom upprepade gånger blir det sällan. Det låter kanske förenklat, men i verkligheten inskränker sig sabelrörelserna till att vara defensiva (man backar medan man hugger) eller offensiva (man går framåt medan man hugger).

Genom att trycka på och sedan hålla inne eldgivningsknappen får man till en snurrande framstöt, och om man hoppar samtidigt som man trycker på ovan nämnda knapp blir det som att man flyger. När man blir utsatt för en grupp Destroyer Droids, handlar dock striderna mest om ett antal desperata utfall och fega reträtter, som endast avbryts av förståndiga sidledsrullningar. Spelets svårighetsgrad (det är svårt!) beror till största del på problemens ologiska natur (se separat ruta), nivåernas förvirrade struktur och arkitektur, och dina AI-kontrollerade kollegors tendenser att syssla med rena vansinnesdåd. Ett exempel på detta är ⇨

DU OCH VILKEN ARMÉ?

Nästan alla från *The Phantom Menace* är med i spelet. Du kan spela som Obi-Wan, Qui-Gon, Drottningen och Captain Panaka - och nej, du kan inte döda den högst irriterande Jar Jar Binks.



OBI-WAN KENOBI
Du kontrollerar den unge vilden på nivåerna 1-5. Din ljussabel är din bästa vän - den kan avleda lasrar och bita ifrån i massor av närstrider.



QUI-GON JINN
Den äldre, visare Jedin dyker upp på nivå 6, och precis som Obi-Wan kan han utföra akrobatiska dubbelhopp. Traditionella vapen som blastern kan Qui-Gon inte använda till en början.



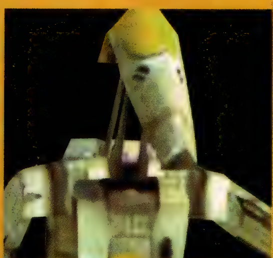
QUEEN AMIDALA
Drottningen behöver din hjälp i ett tidigt skede, innan du får en chans att ta kontroll över henne. Hon är lika oförskämd mot Obi-Wan som Leia var mot Han - tuff, skicklig och kunglig.



CAPTAIN PANAKA
Kaptenen gillar helt enkelt sin blaster. Han väljer bort Jedins sabel till förmån för en eldstrid, och är inblandad i de mest actionladdade nivåerna i spelet.



JAR JAR BINKS
Den notoriskt tråkiga Gunganen leder dig i en lustiger dans på den andra träsknivån. Ska hela tiden hålla på och pika dig, även när du är omgiven av Battle Droids.



BATTLE DROID
Episode 1:s Stormtroopers finns med i stora antal i spelet. De förlitar sig vanligtvis på blasters, fast de kan även ta kontroll över andra vapen.



DARTH MAUL
Maul är den store boven i dramat, och det syns på honom. Han förtjänar mer utrymme än han får. Han finns med en gång i Tattoine och en gång i slutstriden.

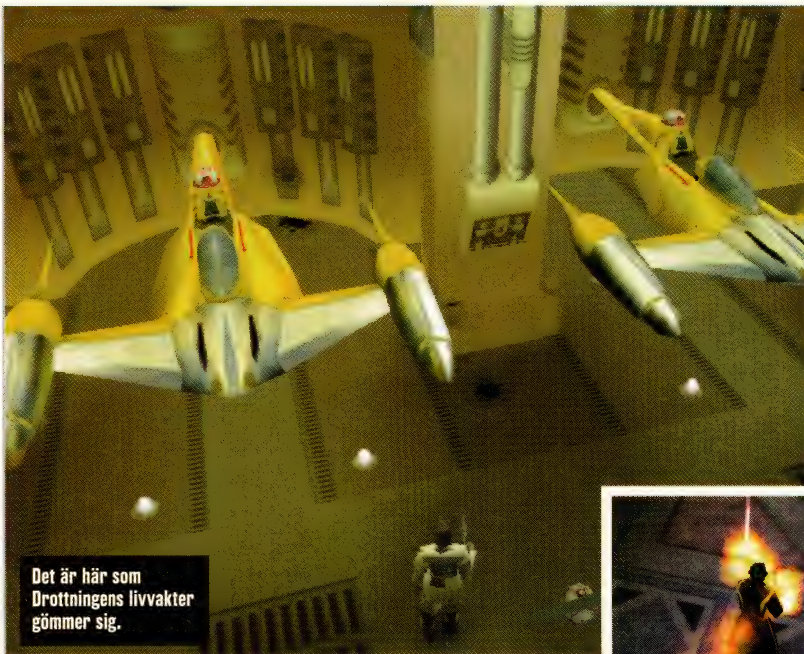


ANAKIN SKYWALKER
Den pojke som familjen Skywalker hittade i Mos Espa, och som följer dig på dina resor. Förfärligt lillgammal, men inte så irriterande som befarat.

PROBLEMET MED KONTAKTEN

Anledningen till den här rubriken är att "logiken" bakom det här problemet är farligare för din mentala hälsa än en flaska whiskey och Thorleifs på högsta volym. Det utspelas mot slutet av nivå 5, där du stöter på en låst port som bevakas av en Battle Tank och två kontakter. En hjälpsam guide på väggen visar att kontakterna öppnar porten, men när du trycker på den första kontakten med din "activate"-tangent så aktiveras inte något. Inget händer heller när du tar till din sabel, eller din blaster eller missilerna. Nej, det enda sättet att aktivera kontakten är att... kasta en granat på den. Trams.





Det är här som Drottningens livvakter gömmer sig.

ROLL-Y WAN KENOBI

Avsaknaden av en strejffunktion gör att man kan få rejäla problem när många Battle Droids är inblandade i striderna. Det absolut bästa sättet att plocka fiender utan att skada sig själv är att hitta ett säkert hörn att gömma sig bakom, använda sidledsrullningen för att ta sig fram och skjuta, innan man rullar tillbaka in i (relativ) säkerhet. Fegt, javisst, men på grund av missar i kontrollsystemet är det det mest effektiva som finns att tillgå.

det faktum att byggnadernas höjd i *The Phantom Menace* inte alls påverkar om du kan ta dig upp på dem eller inte.

Tak och pelare som verkar vara fullt möjliga att ta sig till omges ofta av osynliga "sköldar", samtidigt som enorma avstånd som man aldrig skulle drömma om att hoppa i själva verket är den rätta vägen. Lägg därtill många miljöers vildvuxna natur (särskilt Mos Espa), och du får en frustration som gör att man både sliter sitt hår och gnisslar tänder.

Den intelligens som såväl dina fiender som dina allierade uppvisar verkar vara ganska avancerad. Så är förstås inte fallet; de uppdrag som kräver att du skyddar vissa medlemmar i din grupp blir ännu svårare tack



vare deras oförmåga att undvika fara. Traditionellt sett (här kan man hitta ett så tidigt exempel som *Highway Encounter* på Spectrum, eller ett så aktuellt som N64:ans *GoldenEye*) låter spel med skyddsuppdrag dig fixa en säker väg innan du tar med dig den du ska skydda. Så fungerar det inte i *The Phantom Menace*, där man om man hamnar för långt från Drottningen på nivå 5 får ett meddelande som säger "The Queen has died. Game over", oavsett om det finns fiender i närheten av henne eller inte. På grund av detta måste man under beskyddaruppdrag be ens partner att följa med, och sedan kan man bara maktlös se på när de rusar rätt in i diverse farligheter, blir skjutna upprepade gånger i nyllet utan att för den sakens skull försöka ta sig därifrån. Det är ett väldigt frustrerande problem som bara förstärks av den ibland onödiga dialogen. Ett exempel: du har eskorterat Drottningen hela vägen till hennes skepps hangar, och rensat bort alla Battle Droids i området. Trots detta vägrar hon att följa med genom dörren. Varför? För att du måste klara av ännu mer dialog först, där du instruerar henne att följa med dig på den knappt 50 meter långa vägen till säkerhet.

FRÄMMANDE NATION

Det finns hur många fiender som helst, fast det är ganska likartade. De första sex nivåerna befolkas nästan uteslutande av Battle Droids (de nya, men mindre skrämmande versionerna av Stormtroopers). De här robotarna patrullerar nivåerna i grupp, och även om det oftast bara behövs ett par träffar för att förstöra dem, är de extremt snabba att ta till vapen. När

> **"Desperata hugg och fega retätter."**

man möter en grupp resulterar det oftast i en rejäl urladdning - oftast välriktad - och då är det bara sidledsrullningen och volten som gäller om man ska klara sig. Andra NPC:s dyker upp emellanåt, som t ex den "charmigt" klumpiga (och oerhört irriterande Gunganen, Jar Jar Binks och undervattenstaden Otoh Gungas härskare, Boss Nass. Det är dock inte förrän på nivå 8 som mångfalden hos Lucas kreationer avslöjas. Mos Espas Tatooine (den unge slaven Anakin Skywalkers hem, och platsen för Pod Race), är full av varel-

Ibland använder mellansekvenserna spelmotorn istället för FMV.

NIVÅERNA



1. TRADE FEDERATION BATTLE SHIP
Obi-Wan och Qui-Gon måste rymma ur fängelset. De kommer snart ifrån varandra, och Obi-Wan får köra sitt eget race...



2. NABOO
Som Obi-Wan är det upp till dig att undersöka området i jakten på drottning Amidala. Sedan bär det iväg till Jar Jars hem.



3. NABOO SWAMP
Precis som Dagobah, är Naboos träsk fulla av exotiska varelser och Federation Droids. Hitta Jar Jar, och låt honom visa vägen ut.



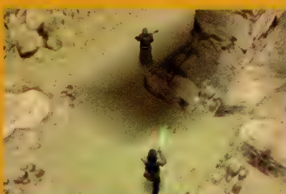
4. OTOH GUNGA
Boss Nass hem, och Jar Jars Fängelse. Det är viktigt att inte skada Gungans medan du jagar din klumpige vän.



5. THEED PALACE GARDEN
Här är det fullt av Battle och Destroyer Droids. Du måste hitta en väg in i palatset i den här nivån som är överfull av problem.



6. THEED CITY
När du har hittat Drottningen, är det Obi-Wans uppgift att eskortera henne i säkerhet. Det är inte lätt med tanke på motståndet från Federationen och från hennes tokiga AI.



7. TATOOINE
En väldigt kort nivå där du, som Qui-Gon, strider mot Tusken Raiders på din väg in i Mos Espa.



8. MOS ESPA
Det är i den här staden som Anakin och hans husbonde, Watto, håller till. Hitta båda, och få tag på en hyperdrive-enhet när du spelar som Qui-Gon.



9. MOS ESPA ARENA
Anakin tävlar i sin Pod, och det är viktigt att hitta ett sätt att tippa utgången, samtidigt som man tar hand om en yngre version av Jabba The Hutt.



10. CORUSCANT
Coruscant är sätet för det galaktiska imperiet, och det här är troligtvis den grafiskt sett mest imponerande av nivåerna. Samtidigt är det den mest välförsvarade.



11. RETURN TO NABOO
I ett sista försök att besegra det onda Trade Federation, måste du återvända till drottningens planet Naboo ännu en gång.



12. THE FINAL BATTLE
Som drottningen måste du samla in ett gäng nycklar för att rädda fångar, samtidigt som Obi-Wan och Qui-Gon möter Darth Maul i den sista uppgörelsen.

BLI EN SPARGRIS

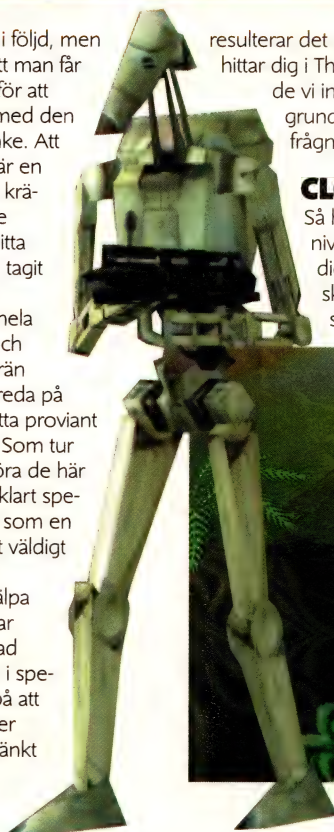
Trots att många underuppdrag består av enkla uppgifter där du ska hitta och återställa föremål, innehåller nivå 8 ett väldigt svårt räddningsuppdrag. Efter en förfrågan från en Hammerhead att hitta hennes förslavade son, stöter Qui-Gon på en best, i stil med en Wampa, som är riktigt svår att besegra. Den bästa metoden är att spara efter varje lyckad attack. Det gäller att vara tålmodig om du ska klara av *The Phantom Menace*.

ser - från bekanta Jawas, Tusken Raiders och Hammerheads, till märkliga, dinosaurliknande bestar som Kaadu, och en stor mängd nya blandningar mellan människor och monster. Låsta dörrar och väggar man inte kan klättra upp för hindrar fortfarande din framfart, men Mos Espa ger dig en första chans att ägna dig åt den så hypade äventyrsaspekten. Det brukar räcka att närma sig olika karaktärer och trycka på "activate"-tangenten för att provocera fram en reaktion - antingen hjälpsam, meningslös eller våldsam. Som vanligt i LucasArts nyskapande äventyr, håller dialogen högsta klass. Bara Jake Lloyd - som spelar Anakin- finns med i filmen, men de som gör rösterna åt Obi-Wan, Qui-Gon, Drottningen och de andra håller riktigt hög klass. Framförallt är Scott Cleverdons imitation av Ewan McGregor som härmar Alec Guiness riktigt träffsäker, och även om inte karaktärernas munnar är så bra synkade som de borde vara är konversationerna nästan felfria.

Precis som i *Grim Fandango* finns det multipla dialogval med jämna mellanrum, och du bestämmer själv vilken väg det hela ska ta.

De alternativ som finns i spelets första halva har en ganska simpel struktur, och varje fras kan sägas i följd, men efter hand händer det att man får återvända till karaktärer för att ställa om en del frågor med den nya informationen i åtanke. Att hitta Anakin i Mos Espa är en särskilt svår uppgift som kräver att du frågar ut större delen av staden för att hitta hans hem och den som tagit honom tillfånga, Watto. Underuppdrag gör det hela ännu mer förvirrande, och det dröjer inte länge förrän du blir ombedd att leta reda på kidnappade barn och hitta proviant åt folk som sidoprojekt. Som tur är behöver du inte slutföra de här uppdragen för att spela klart spelet, men när man spelar som en sårbar Jedi Knight, är det väldigt svårt att säga nej till folk.

Om du väljer att hjälpa folk eller nobbar dem har det en direkt effekt på vad som händer längre fram i spelet. Vi hittade exempel på att det förstnämnda stämmer (när du släpper en misstänkt individ ur fängelset,



resulterar det i att en armé Battle Droids hittar dig i Theed), men däremot hittade vi inga negativa effekter på grund att vi sa nej till vissa förfrågningar.

CLOUD CITY

Så här fortsätter det nivå efter nivå. Oavsett om du hugger dig fram med din ljussabel, skjuter för glatta livet eller skickar iväg granater, är ⮕



Ibland kan man undvika sådana här sammandrabbningar genom att hitta alternativa vägar.

KRAFTMÄTNING

Så rullar *The Phantom Menace* på din dator:

■ Testsystem **P166, 32Mb RAM, VoodooI (4Mb)**



UTSLAG: Det hjälper att köra lägre upplösning, men *TPM* är nästan ospelbart på en P166. Endast 10 fps.

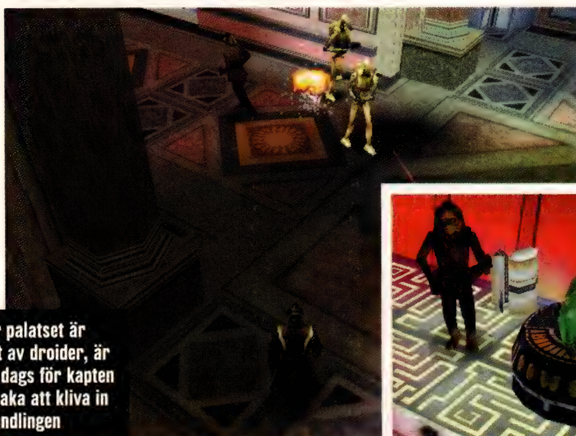
■ Testsystem **P233, 64Mb RAM, Voodoo2 (12Mb)**



UTSLAG: Det flyter på snabb, men hackar lite när skärmen är full av karaktärer. Klart spelbart.

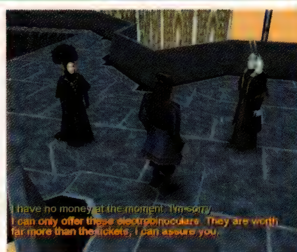


Qui-Gon går till en bar, men blir inte serverad av den sadistiske bartendern.



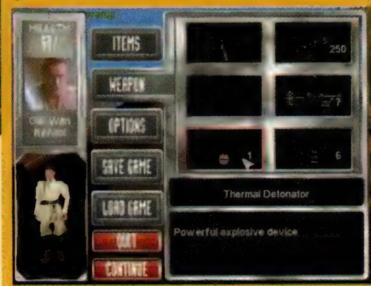
När palatset är fullt av droider, är det dags för kapten Panaka att kliva in i handlingen





VAD HAR DU I ROCKÄRMEN?

Inventarielistan för både vapen och föremål är inte helt lyckad. Du kommer åt den genom att trycka på "Escape", det tar sedan ett par sekunder för den att visa sig och den behövs inte för att spela spelet. Under spelets gång identifieras föremål automatiskt om de behövs i en viss situation. Det hade varit bättre med en karta istället för det här onödiga och långsamma gränssnittet.



PCGAMERS PROFIL

The Phantom Menace är:
- En blandning av spelgenrer
- För linjärt
- Star Wars

The Phantom Menace är inte:
- En patch till *Jedi Knight*
- Väldigt svårt
- Star Trek, tack och lov.

The Phantom Menace mer av en rutinsyssla än något man längtar efter att spela. Visst, blandningen av äventyrsspel, problemlösning och arkadspel har inte provats på förut, men en bit in i utvecklingsarbetet borde LucasArts ha frågat sig varför ingen har tyckt att det har varit passande att tussa ihop de här tre olika elementen. Det resulterar i ett spel som inte är en renodlad shooter, det är inte ett äventyr och det handlar inte heller om utforskande - det är synd, eftersom det känns som att om de hade koncentrerat sig på en av de här genrerna hade helheten kanske hållit högre klass. Inte ens grafiken kommer upp i normal LucasArts-klass. Ofta plågas nivåerna av dimma, och när man kollar in karaktärerna på nära håll ser de grovhuggna ut med många skarpa polygonkanter. Generellt sett är karaktärerna lika sina förlagor, även om Obi-Wan verkar ha morphats från Cloud från *Final Fantasy VII*, med spetsig, japansk frisyr, grova ben och allt. Musiken är å andra sidan imponerande direkt från början. John Williams omisskännliga stil har färgat av sig på allt - från öppningsscenerna med den rullande texten, till musiken



Var är ewokerna när man behöver dem?

> **"Mer en rutinsyssla än ett nöje."**

inne i spelet. Själva mellansekvenserna - som har begränsats till korta snuttar mellan nivåerna - är (ska vi i alla fall tro) exakta kopior på sekvenser ur filmen. De har helt klart den omisskännliga Star Wars-känslan; d v s att de är snygga och har mängder av rymdskepp som flyger in i kameran. Precis som resten av spelet skapar de en känsla av att det handlar om futuristiska cowboys och indianer som är lika synonym med Lucas universum som den pseudomytologiska religion som märks överallt. Vördnadsfulla referenser till "kraften" är utspridda överallt i dialogen. De som gillar Han Solos skjutglada stil blir ändå kanske besvikna på det flitiga sabelviftande som erbjuds i striderna. Det finns vapen som blasters, termiska detonatorer och protonmissiler, men de känns inte rätt i händerna på spelets båda Jedi Knights.

Utan tvekan hänger *The Phantom Menaces* eventuella framgång på hur det går för den nya filmen, och hur det låter dig spela igenom de händelser som snart är filmhistoria. Även om det berättar en bra historia, kan man tyvärr knappast påstå att det tillfredsställer en riktig gamers behov. Som en interaktiv guide till historien och karaktärerna i Episode I, är det ovärderligt. Som ett spännande och nyskapande spel som står på egna ben, saknar det den finessrikedom och det spelvärde som är synonymt med LucasArts tidigare titlar.

Vi är medvetna om att inget vi säger eller skriver om Star Wars-spel kommer att hindra någon från att köpa dem, och därför tar vi i ren desperation till det gamla Jedi-tricket.

"Det är inte det här spelet du letar efter."

"Det är inte det här spelet du letar efter."

MATTHEW PIERCE

■ Distributör **IQ Media** ■ Utgivare **LucasArts** ■ Utvecklare **Big Ape** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P200, 32 Mb RAM, Windows 95/98, 4 Mb PCI eller AGP** ■ Rekommenderat **P266, 64 Mb RAM** ■ Grafikaccelerator **3Dfx, D3D** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.lucasarts.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Tomb Raider 3 (Eidos) PCG 24, 90%
Actionäventyr i tredje person när det är som bäst. En ganska känd tjej är med.

Shadows Of The Empire (LucasArts) PCG 12, 60%
Distinkt slumpartat Star Wars-montage.

SVENSKA PC GAMER

Ett hyggligt actionäventyr som förtjänade att bli så mycket mer.

79%



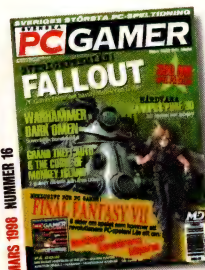
PC Gamers stora jubileumsnummer!! Enorm preview på Tomb Raider II, recension av höjdarspelet Jedi Knight: Dark forces II, 5 sidor exklusiv guide till det fantastiska Little Big Adventure 2, 6 sidor specialreportage om Blade Runner.



Död åt 2D del II. 6 sidor stor recension av Blade Runner, rec. av det omdiskuterade Grand Theft Auto, FIFA 98 - RTWC, G-Police. Dubbel CD med NHL 98, Broken Sword II, Wing Commander Prophecy, Worms 2, Sub Culture mm.



Läs allt om 98 års spel i: GAMER 98. Exklusiv förhandstitt på den verklige Quake-dödaren: Duke Nukem Forever. Recensioner om Ultima Online, Heavy Gear, Andretti Racing, Virtua Cop 2, Wing Commander: Prophecy mm mm.



Exklusivt för PC Gamer: Final Fantasy VII, Fallout, Canopus Pure 3D, F22 Raptor, Flight Unlimited II, Croc, Warhammer Dark Omen. Guider: Grand Theft Auto, The Curse Of Monkey Island.



Som enda tidning i landet kan vi presentera de helt unika bilderna från C&C 2: Tiberian Sun. Vi har samlat ihop alla StarWars-spel som gjorts och analyserat dem i detalj. Recensioner såsom Ubik, MOTS, Battlezone m.m.



Världens första recension på Unreal, exklusivt för PC Gamers läsare, Star Wars: Rebellion det senaste tillskottet i Star Wars-genren, allt om vårens hetaste strategispel - StarCraft, guider: Blade Runner del 2, MOTS och Battlezone



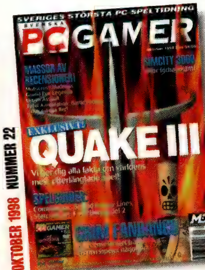
Exklusiv förhandstitt på Ascension, det senaste spelet i Ultima-serien. Sex sidor om Force Commander. Spelguider: Battlezone del 2, MOTS del 2. Forsaken, WC 98, Spec Ops och många andra spel recenseras.



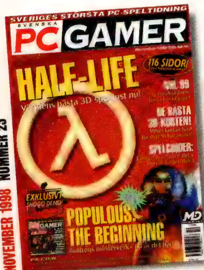
Massor av tunga recensioner: Deathtrap Dungeon, Army Men, Team Apache, Total Annihilation,: Core Contingency, Quake II Mission Pack: The Reckoning mm. Sexsidigt reportage: Settlers III. Reportage från E3 i Atlanta.



Stora recensioner av Final Fantasy VII, och Commandos: Behind Enemy Lines. Exklusiv förhandstitt på Tiberian Sun och Tomb Raider III. Guider till Unreal, och Starcraft. Reportage från Activate 98 i Dublin.



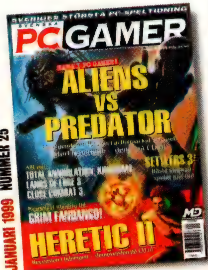
Recensioner av Grim Fandango, Grand Prix Legends, Wargames, Urban Assault, Motocross Madness, Jetfighter Fullburn mm. Special rapport från ECTS 98-mässan. Stor förhandstitt på Quake III Arena.



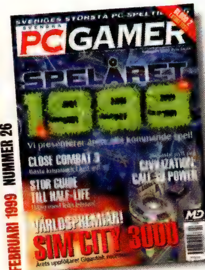
5-sidig recension av Half-Life, världens bästa 3D-spel just nu! Populous: The Beginning och NHL 99 och 10 recensioner till. Artikel om de bästa 3D-korten. Guider till Conflict Freespace del 1, och Unreal del 3.



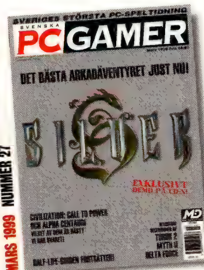
2 st CD-skivor följer med detta nummer. Vi recenserar: Shogo: Mobile Armor Division, Tomb Raider 3, Fallout 2, Sin, Trespasser mm. Läs guiderna om Conflict Freespace och Tom Clancy's Rainbow Six.



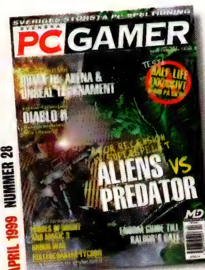
Alien vs Predator, stort reportage - demo på CD:n. Senaste nytt om Total Annihilation: Kingdoms. Vi recenserar Heretic II, Settlers III, Thief: The Dark Project m. fl. Komplett lösning till Grim Fandango och Caesar III.



Vi presenterar spelåret 1999, Stor recension av Sim City 3000, Stor guide till Half-Life del 1, recensioner av: Close Combat 3, Actua Soccer 3, Blood 2: The Chosen, Svea Rike 2, Rogue Squadron, Falcon 4.0 m m.



Stor recension av Silver. Half-Life-guiden fortsätter. Recensioner av: Civ: Call To Power, Alpha Centauri, Delta Force, Links LS 99, Rollcage, Turok 2: Seeds Of Evil, Nascar Revolution, Myth II: Soulblighter m m.



Recension av Aliens vs Predator, Heroes Of Might And Magic III, Rollercoaster Tycoon, Superbike World Championship, StarCraft: Brood War, Resident Evil 2, Quest For Glory V, Championship Manager 3



Stor förhandstitt på C&C: Tiberian Sun och Star Wars Episode I The Phantom Menace. Guide till Delta Force och Worms Armageddon. Recension av X-Wing Alliance, GTA London, Redline, Premier Manager 99 och Uprising 2.



40 kr/st. Köp tre eller fler och betala futtiga 30 kr/st.

Fyll i nedan, klipp ut och posta det idag, för säkerhets skull.

Nummer	Antal	Pris
12-97 (Enorm preview på Tomb Raider II...)		
13-97 (Jätterec. Bladerunner, Grand Theft Auto mm)		
15-98 (Läs allt om 98 års spel i GAMER 98)		
16-98 (Exklusivt för PC Gamer: Final Fantasy VII, Fallout mm)		
17-98 (med bl a C&C 2: Tiberian Sun, Ubik, MOTS mm)		
18-98 (Världens första recension: Unreal mm)		
19-98 (Med bl a Force Commander och Ultima Ascension...)		
20-98 (Reportage E3 Atlanta, X-COM: Interceptor mm...)		
21-98 (Reportage Activate 98, Final Fantasy VII mm...)		
22-98 (Reportage ECTS 98, Quake III Arena mm...)		
23-98 (5-sid rec. Half-Life, 3D-korts-test mm...)		
24-98 (med bl a 2 st CD, Shogo: MAD, Tomb Raider 3 mm...)		
25-99 Alien vs Predator, stort reportage - demo på CD:n.		
26-99 Vi presenterar spelåret 1999.		
27-99 Stor recension av Silver. Half-Life-guiden fortsätter...		
28-99 Recension av Aliens vs Predator, stor guide: Baldur's Gate		
29-99 Förhandstitt på Tiberian Sun och The Phantom Menace.		
Frakt tillkommer	**Summa:**	

Lägg det på posten eller i faxen (0470-70 31 50) idag. Imorgon kan det vara för sent...

Leveransadress:	**Fakturaadress (om annan än vidstående):**
Namn/ev företag	Namn/ev företag
Adress	Adress
Postnr Ort	Postnr Ort
Telefon	Telefon
Målsmans underskrift om du är under 18 år	Målsmans underskrift om du är under 18 år

Frankeras ej
PC GAMER
betalar portot

SVENSKA PC GAMER

Svarspost
350 237 709
358 01 Växjö

GENRE: ACTION/STRATEGI

MECHWARRIOR 3

Frasen "störst kör först" får en ny innebörd.



När TV-mannens liv skulle bli film, tog sig regissören många friheter.





(Längst till vänster) Din första stora utmaning blir att storma den här basen.

MECHWARRIOR I BACKSPEGELN

MechWarrior 1
Fanns aldrig. *MechWarrior 2* var originalspelet, som licensierades från FASA-spelet med samma namn.

MechWarrior 2
Activision
Beskrevs som "snyggt, snabbt, spelbart och utmanande."

MechWarrior 2: Mercenaries
Activision
Har kallats "tidernas robotmästare." Här kunde man kontrollera en frilansande legoknekt.

MechCommander
MicroProse
Ett byte av utvecklare gjorde att vi fick detta RTS som utspelas i Battletechs universum.

JAG är den store krigsguden. Eller så är han den store krigsguden och jag bara en fläck på hans stålkänga. Poängen är den att i *MechWarrior 3*, är det någon som är krigsgud. Aldrig förut har känslan av oförstörbarhet och mördarpotential varit så tydlig som här.

Det är ett snyggt litet sammanträffande att en av spelet mer kraftfulla Mechs heter Thor. Den gamle vikingaguden kan knappast ha känt sig lika mäktig när han traskade omkring på slagfälten i den nordiska mytologin. Byggnader krossas under dina stampande fötter. Civilister springer skräckslagna iväg när de ser ditt fruktansvärda ansikte. En enda laddning från din autokanon sliter sönder toppmoderna tanks. Du är den store krigsguden tills en lika stor, mekaniska fiende dyker upp på din radar. Då måste en dö.

När *MechWarrior 3* är bra, är det väldigt, väldigt bra. Även när det visar sig från sin sämsta sida äter det *Starsiege* till frukost. (Men i hur stora tuggor? - En läsare, som vänder på bladet.) Nej! Titta inte på betyget ännu. Ni får ge er till tåls. Handlingen i *MechWarrior 3* är ovanlig.

"När *Mech 3* är bra, är det väldigt, väldigt bra."

När det gäller struktur och grunden för spelet är *MechWarrior 3* nästan identiskt med sina föregångare. Det är en "Sci-Fi-simulator", där man har tagit påhittade maskiner, i det här fallet jättelika robotmechs, som man sedan har försökt få att agera som om den vore verklig. Uppdragen ingår i en linjär kampanj. Istället för att använda sig av de generella teman som man har gjort tidigare, är *Mech 3*:s handling full av mikroskopisk detaljrikedom. Varje ny uppgift börjar där den förra slutade, med nya uppdrag i regioner som förut låg utanför uppdragsområdet. Det här lyckas skapa en känsla av att man mödosamt vandrar genom fientlig terräng, där varje meter man tar sig fram är en bedrift.

Av skäl som jag inte tänker gå in på här, startar du kampanjen ensam utan några Lancemates (en Lance är en grupp Mechs). Din överlevnad hänger på en av de nya sakerna i *Mech 3*: den mobila fältbasen. Den här mekaniska trion levererar gods som de bärgar från besegrade fiender, och reparerar dig när du drar dig tillbaka för bli lagad. Men, hemska tanke, dina motståndare kommer att sikta in sig på dina försvarslösa fordon och om de förstörs kommer du att bli av med det

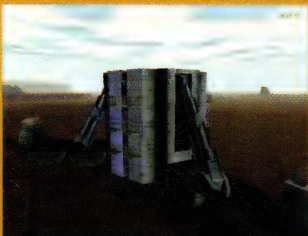


RÖTT ÄR VERKLIGEN DIN FÄRG

När det gäller designen är *MechWarrior 3* ett tekniskt Lego för tonåringar jämfört med *Starsieges* Duplo. Man får hela tiden kämpa för att skapa en effektiv dödsmaskin. Fördelarna med en kylfläkt, kan vägas upp av speciellt placerad armour eller extra ammo till din kanon. Det gäller att bärga delar från besegrade mechs, eftersom det kan fungera som en räddningsplanka. Dessutom kan designen visa sig vara lika viktigt att lära sig som att vara träffsäker.



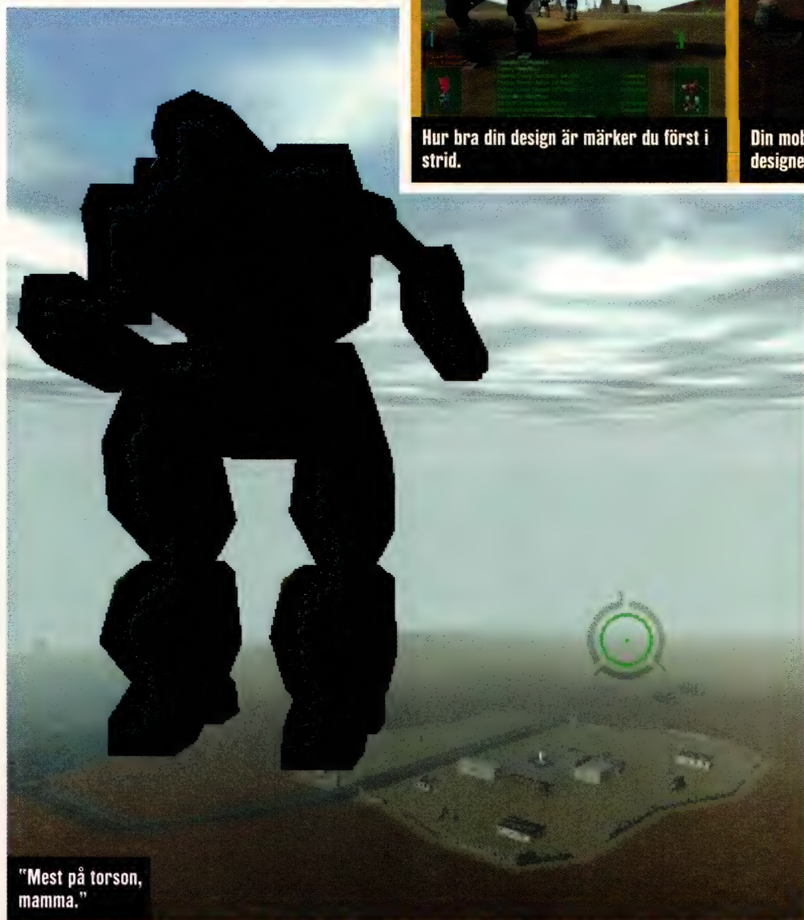
Hur bra din design är märker du först i strid.



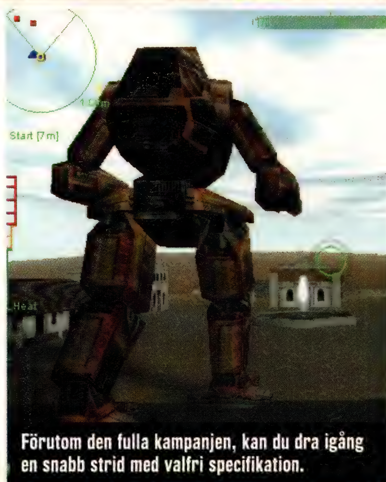
Din mobila fältbas kan inte ändra designen mitt i striderna. Tyvärr.



Hmmm... Min Masta Killah har visst råkat ut för något slags missöde.



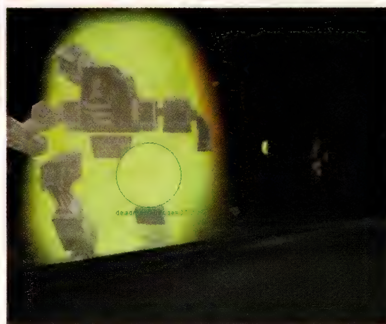
"Mest på torson, mamma."



Förutom den fulla kampanjen, kan du dra igång en snabb strid med valfri specifikation.







MENY SYSTEMET

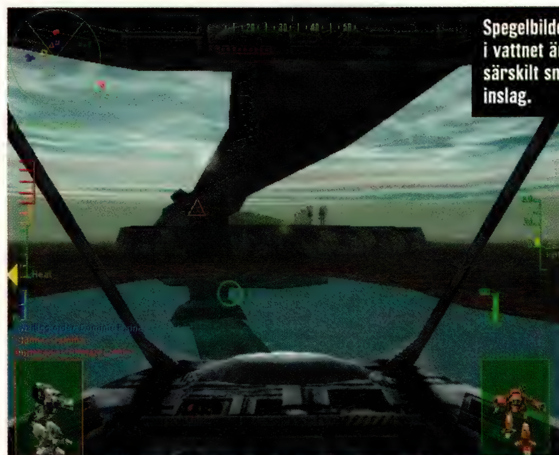
Jag nämnde att *Mech 3* håller hög klass. Ett exempel? Tryck på "Escape" under spelets gång. Man förväntar sig att vanliga, tråkiga menyn ska komma upp. Istället tonar hela scenen bort, för att sedan förvandlas till en impressionistisk bild av din aktuella vy. Menyn läggs på och det legendariska "*MechWarrior 3*" scrollar sakta från vänster till höger. Om jag ska vara riktigt ärlig har jag kört hela spel som är mindre imponerande än den här grannlåten.

Jättelikt

material du har samlat på dig. Om det händer kommer du inte att kunna designa om din mech mellan slagen. (Nydesign? - En läsare) Ja visst, kära vän. Titta! Där uppe! Det finns en särskild ruta om det. Såväl designen som fältbaserna gör att ett nytt strategiskt element träder in i handlingen.

Hur är det då med de hektiska striderna mellan olika robotar? Dina Mechs har en tankliknande, roterbar överdel, vilket gör att du kan skjuta åt ett annat håll än det som dina fötter pekar åt. När man koncentrerar eldgivningen mot särskilda delar på fienden kan man antingen döda honom eller slå ut honom. När du är utrustad med jump packs, kan du få dina 50-ton tunga bestar att lyfta, och till och med krossa motståndarna när du landar. Om du avfyrar dina högenergivapen hela tiden kommer din jättelika krigsmaskin att överhettas. Precis som i *X-Wing Alliance*, har inte särskilt många nya koncept integrerats, men i gengäld har man utforskat många små intressanta sidospår.

Men, och det var det jag ville få fram med min något överdrivna inledning, är det *MechWarriors* förmåga att helt och fullt övertyga spelaren om att det här är på riktigt som verkligen får det att vattnas i munnen. Vi kan ta spelets Mechs som exempel: deras tunga, lufsande gång, deras haltande när de har blivit skjutna i benen, de akrobatiska fall man kan få se när man träffar med ett gäng missiler. Kolla också in terrängen: till skillnad från de öde vidder som fanns i *Starsiege*, tar den här konflikten med dig genom regioner fulla av byggnader som rasar ihop när du törnar mot dem och skrämmer de små människorna. Tänk också på de ögonblick då allt är ⇨



Spegelbilderna i vattnet är ett särskilt snyggt inslag.

KRAFTMÄTNING

Så rullar *MechWarrior 3* på din dator

■ Test System **P166, 32Mb RAM, Voodoo1 (4Mb)**

UPPLÖSNING Not applicable

SYSTEM OVERLOAD!

UTSLAG: Kampen för att ta den här bilden blev för mycket. T o m menysystemet var långsamt. Usch.

■ Test System **P266, 32Mb RAM, Voodoo2 (12Mb)**



UTSLAG: Klart spelbart. Knappt någon skillnad i prestanda mellan det här systemet och en PII 350.

KAPTEN ZOOM ÄR POPULÄR NU

I dataspelsvärlden är zoomfunktioner det här årets motsvarighet till gatumodets alldeles för stora byxor. Utan sådana kan man liksom inte lyssna på Beastie Boys längre. Eller så kan man inte skjuta folk på långt håll. Krypskyttetaktik är kanske inte lika viktigt i *MechWarrior* (tänk dig en jättelik robot som sitter i ett träd med grenar fastsatta på huvudet. Precis.), men att skjuta på sårbara områden är av yttersta vikt.



Jag har siktat in mig på den högra axeln. Jag vill inte tala om varför, men offret har anledning att vara rädd.

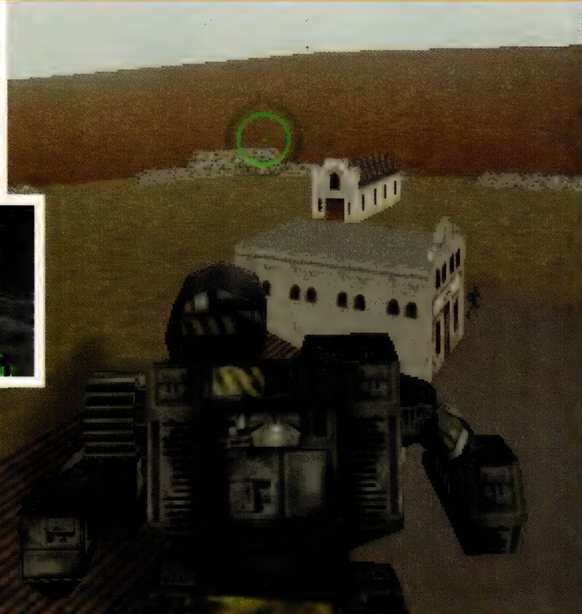


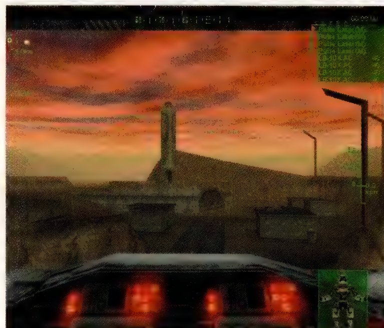
Olika Mechs har olika form på sitt sikte, vilket gör det hela ännu mer trovärdigt.



"Okej, om jag träffar ringen en gång till, ska jag sitta ner nästa gång."







PC GAMER PROFIL

MechWarrior 3 är:
- **En detaljrik pseudosimulator**
- **En eftertänksam shooter**
- **Långsamt**

MechWarrior 3 är inte:
- **Snabbt, lättillgängligt våld**
- **En romantisk kärlekskomedi från Baltikum**
- **Nominerat till ett Nobelpris för sin AI**

vackert på ett märkligt sätt: vågorna slår romantiskt mot stränderna, stora "gräsbollar" som rullar omkring i det öde landskapet, den märkliga känsla som kommer över dig när du har dragit dig undan från en hård strid, och upptäcker att det finns ett vackert vattenfall i närheten. Eller de underjordiska tunnlarna. Eller de...

Kritik? Okej, då. Trots att *MechWarrior* är lika polerat som en dörrknackande försäljare, är det inte helt stabilt på AI-fronten. När man har skapat alla de här fantastiska miljöerna, borde man väl även lägga ner lika mycket arbete på att se till att protagonisterna håller måttet? Tyvärr blir fientliga Mechs ibland grundlurade av, öh, lömska kullar. Ibland får de kortslutning och tillbringar timmar med att trycka näsan mot branta sluttningar. När sedan deras metalliska nervsystem fattar vad som händer, är de snabba att närma sig dig och de är klart kompetenta, om än något förutsägbara, motståndare. Jag märkte omedelbart att även om de faktiskt koncentrerar eldgivningen, siktar de alltid bara på torson. Om du tar bort allt skydd från benen och portionerar det på resten av kroppen, kommer du att klara dig mycket längre. Den sista svaga punkten är att de måste vara ganska nära för att komma åt dig. Ibland kan man därför sakta flytta sig framåt och plocka varje Mech sönder och samman i tur och ordning

"Lika polerat som en dörrknackande försäljare."

Det är synd, för det är alltid en besvikelse när man kan utnyttja kryphål och missar i AI:n istället för att ta sig an en motståndare på lika villkor. Nästan varje dataspel sedan *Space Invaders* har begått samma misstag. Det är bara det att det är synd, eftersom resten av *MechWarrior* är så väldigt trovärdigt.

Den här senaste dosen av metalliska upptäg är väldigt nära att etablera hela den här genren som den oemotståndliga kraft den måste bli. Nu krävs det bara en liten ansträngning till från de som tillverkar processorerna för att vi ska få allt det vi alltid har velat ha.

JAMES ASHTON

■ Distributör **Wendros** ■ Utgivare **Hasbro** ■ Utvecklare **MicroProse/Zipper Interactive** ■ Pris **Ca 400:-** ■ Systemkrav **P166, 32 Mb, 3D-kort** ■ Rekommenderat **P200, 64 Mb, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **Direct 3D** ■ Multiplay **Internet, LAN, modem** ■ Web **www.mechwarrior3.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Terra Nova (Looking Glass) Här finns de bästa jetpacks som någonsin har skapats.

Starsiege Universe (Sierra) PCG 30, 80% Ett dubbelpaket, på egen hand hade Starsiege Universe fått 70%.

SVENSKA PC GAMER

Ett gigantiskt spel som kan bära huvudet högt. Aldrig förut har tung metall varit så coolt.

90%

GENRE: ACTION/RACING

STAR WARS EPISODE I RACER

Star Wars Episode I är på väg, om ni nu inte har märkt det.



Ordet tunnelseende får en ny innebörd.

SOM vanligt ligger vi i Europa långt, långt efter amerikanerna. Ju längre vi väntar, desto mer bombarderas vi av information om filmen. Nu skulle jag med lätthet kunna förvandla denna recension till ett korståg mot bäste Herr Lucas och beslutet att inte lansera filmen samtidigt världen över. Men, eftersom *Episode 1 Racer* är ett racingspel och därmed inte avslöjar för mycket om filmen, kommer jag att lugna mig ett tag till.

Om någon skulle sagt till mig för några månader sedan att LucasArts skulle göra ett racingspel i Star Wars-miljö, skulle jag säkert bli väldigt upprörd. Star Wars och racing har ju aldrig hängt ihop, men nu har vi alla fått se trailern och vet att lille Anakin Skywalker tävlar i podracing, eller vad vi nu ska kalla det. Jag har personligen funderat lite på det där med Anakin. Läsare som har sett filmen och vet mer än jag, får ursäkta om mina teorier inte verkar sunda. Lillgrabbens mamma Shmi är kanske inte särskilt glad över att ha en son hängande efter sig, kanske beror det på pappan. Därför tillåter hon att han ställer upp i vansinniga tävlingar, i hopp om att han en vacker dag inte kommer att återvända. En mycket elak teori, men faktum är att "pod racing" inte är en särskilt säker tävlingsform. Om jag nu skulle ha ett barn, skulle jag med största säkerhet förbjuda sådana tidsfördriv. En pod är en liten svävande vagn, som är kopplat till två gigantiska motorer. Själva sitsen hänger efter som en liten släde. Spelare kan med lite tur och skicklighet komma upp i en trevlig hastighet på 900 km/h. En lite väl riskabel hobby för en liten unge, med andra ord.

I filmen tävlar Anakin mot den regerande mästaren Sebulba på planeten Tatooine. Spelet tar oss dock till flera andra planeter, åtta för att vara mer exakt. Antalet banor överstiger tjugo. Nu låter detta kanske som om det finns mycket att göra, men det är just här spelet faller. Inlärningskurvan är nog anpassad för spelare i Anakins ålder, vilket kanske är ett medvetet val. Tyvärr gör det att spelet inte varar särskilt länge. När jag testade det lyckades jag ta mig till de sista banorna utan någon större ansträngning.

> **"Inlärningskurvan är nog anpassad för spelare i Anakins ålder, vilket kanske är ett medvetet val."**

Spelaren kan välja mellan ett antal piloter och deras farkoster. Med andra ord går det att välja bort Anakin, vilket



Plattformsspel, någon?



Bråkdelen av en sekund senare insåg Anakin att hålet inte var så stort som han hade trott.

Jaha, här slangas det bensin.

BRINN ANAKIN, BRINN!!!

I *Episode I* är som bekant Darth Vader endast en liten yngling. Det känns ganska otroligt att han en dag ska växa upp och bli en mörk och fruktad riddare. Denna lille snorungen kan ibland vara enormt störande, särskilt när han ska förolämpa de andra förarna. Visst går det att stänga av rösterna i spelet, men vi på PC Gamer gillar inte provisoriska lösningar. Därför har vi tagit fram alternativa lösningar för att bli av med honom permanent.

Att välja Anakin som förare och sedan smälla in honom i en bergsvägg är alltid välkommet. Vidare finns det lava på vissa banor, vilket leder till många varma stunder. En annan väldigt effektiv metod är att leta upp en lämplig raksträcka och sedan använda boostern, därefter är det bara att låta bli och svänga när nästa kurva närmar sig. Vi på PC Gamer rekommenderar dock att välja Sebulba som förare och använda hans "flamejet" och grilla tönten.

Okomplicerat

blir välkommet efter ett tag, tro mig. Det som skiljer farkosterna åt är acceleration, toppfart, styrning och en del annat. Motorerna tenderar att bli ganska varma, särskilt när de pressas av boostern, vilket gör att kylning är avgörande i tävlingarna. En kraftigt överhettad motor kan lätt brinna upp, något som inte direkt hjälper spelaren över mållinjen. Förutom att det går att välja olika farkoster, går det även att bygga om dem. Varje avklarat lopp ger spelaren mer pengar att röra sig med. Den girige försäljaren Watto spelar en stor roll i både filmen och spelet. Anakin och de andra förarna kan både köpa och uppgradera sina tillbehör i hans lilla butik. Spelare som är miljömedvetna, kan besöka Wattos skrotgård, där det finns många motordelar till nedsatt pris.

När väl spelet sätter igång blir det riktigt intressant. Det är för mig omöjligt att avgöra om känslan är rätt, eftersom jag aldrig har färdats i en pod i verkligheten. Inte heller känns det som om jag kommer att göra det i framtiden heller, men om någon spelare därute lyckas bygga en, så kan ni höra av er. Spelkänslan sitter i alla fall där den ska, vilket är något av ett kännetecken för LucasArts titlar, även de sämre. Just detta spel bygger, precis som *WipeOut* och *Rollcage*, på fartkänsla. Om ett spel av denna typ inte övertygar spelaren om att det går fort, innebär det en snabb biljett till andrahandssorteringen i spelhyllorna. *Episode 1 Racer* klarar sig bra, riktigt bra. Givetvis känns det inte som om poden går i 900 km/h, men fort går det. I vanliga bilspel brukar det blir ganska svårt att svänga när det går alltför fort. *Episode 1 Racers* farkoster är självklart designade för att vara lätta att manövrera.

Grafiskt är *Episode 1 Racer* ett litet mysterium. Det finns många trevliga effekter, som motion blur på texturerna och härliga ljuseffekter. Ändå sätter spelet inte någon ny standard. Det mesta har vi alla sett förut i något annat racingspel. Spelaren lär dock inte få någon tid över att titta på detaljer under loppens gång. Ljud och musik håller sig på LucasArts vanliga, men mästerliga nivå. Musiken är förståss tagen från filmen, vilket gör att detta racingspel är ett av de få som inte använder sig av techno-musik.



Episode 1 Racer är ett trevligt racingspel, som klarar sig långt även utan kopplingen till Star Wars. Tyvärr är det svårighetsgraden som sänker betyget. Som spelare skulle jag inte vilja ta mig igenom ett spel efter några timmars spelande. Spelet fungerar bra i multiplay vilket höjer spelets livslängd. De som gillar Star Wars och racing i allmänhet kan nog få ut en del av *Episode 1 Racer*.

MIKAEL HJALMARSON

■ Distributör **IQ Media** ■ Utgivare **Activision** ■ Utvecklare **LucasArts** ■ Pris **ca 459:-** ■ Systemkrav **P166, 32MB RAM, 4X CD** ■ Rekommenderat **P200, 64MB RAM** ■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **LAN, Internet** ■ Web **www.lucasarts.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Wipeout (EA) PCG 10, 79%
Något för spelare som gillar Playstation. Lättsmält spel där fordonen saknar hjul.

Rollcage (Interplay) PCG 27, 90%
Häftig racing där det inte spelar någon roll vad som är upp eller ner.

SVENSKA PC GAMER

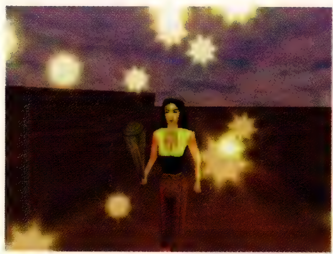
Ett välgjort men alltför enkelt racingspel för Star Wars-fantaster.

80%

GENRE: ROLLSPEL

EVERQUEST

Vill du slå en amerikan(sk Ogre) på käften? Nu har du chansen, utan att riskera dödsstraff.





Partyt i Freeport fortlöpte väl ända tills skeletten dök upp, aspackade på för mycket mjöd.

UTMÄRKT SPEL SVENSKA PC GAMER Juli 1999



PCGAMERS PROFIL

Everquest är:
- En massiv värld full av orcher och alver
- Det första 3D-accelererade online-rollspelet
- Kapabelt att ha ihjäl all din fritid

Everquest är inte:
- Något man ska ta lätt på
- Spelbart offline. Över huvud taget
- Bra på att göra upp med stereotyperna inom genren

TÄNK dig följande: förutsägbart nog, ett värdshus. Regnet piskar mot fönstren och silhuetterna av passerande vakter syns i de sporadiska ljusskenen som uppstår då blixten slungas mot jorden. En rödhårig med stor byst sitter och sippar på ett glas vin. En skäggig filur med nervösa ryckningar stiger in. De hälsar på varandra.

Ralron: Var hälsad, kusin.

Danis: Väl mött. Kan du sluta upp med att stirra på mina bröst?

Ralron: Jag ber om ursäkt. Hur går äventyrandet?

Danis: Ja, jag såg just hur ett halvtroll slog ihjäl en tjuv som försökte norpa hans öl och hur en högalv däckade efter ett glas för mycket. Tillräckligt stoff för några glada visor, skulle jag tro. Och så sa jag åt dig att sluta stirra på mina bröst.

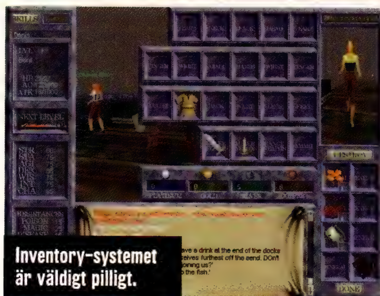
Ralron: Förlåt. De är så svåra att undvika. Själv har jag blivit dräpt av en hysterisk råtta. Åtta gånger. Det verkar som om jag inte kan komma någonstans i denna värld som kallas Norrath.

Danis: Åh, det är bara för att dina reflexer inte är så välutvecklade ännu. Själv tjänar jag ganska bra på att jaga orcher och pumor i ödemarkerna runt Freeport. Sedan Talis bjöd in mig till Guild Atani har allt varit fruktansvärt enkelt. Läderrustningen gör givetvis sitt. Och så har jag lärt mig några magiska sånger. Vill du slå följe med Tangle och mig när vi ger oss ut härnäst?

Ralron: Jag vet inte... alla kvinnor i Norrath har så stora... (expansiv rörelse).

Sådan var vår tid i *Everquest,* det massiva online-rollspelet som äntligen för in 3D i orchernas och trollens underbara värld. Du får lov att ursäkta alla klichéer som radas upp här, om inte annat för att du måste det om du ska spela *Everquest* - spelet är nämligen ruskigt traditionellt. Du väljer mellan 12 raser och fjorton klasser, samlar erfarenhet och skatter, allt medan du sakteliga stiger i nivå. Kom inte här och leta efter nymodigheter.

Vi antar att orsaken till all denna Tolkien-ism är att den gör spelet lättillgängligt för den stora majoriteten av rollspelare. Det enda undantaget är implementerandet av de mörka, egyptieraktiga Eruditerna, som är de mest intellektuella och magiska av alla folkslagen. På ett sätt fungerar faktiskt *Everquest.* Om du spelat

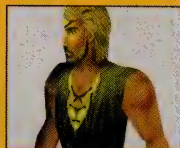


Inventory-systemet är väldigt pilligt.

FÖRSÖKSPERSONER RAPPORTERAR

Ross raljerar
Med ett 33.6K-modem hade jag en varierad upplevelse. Ibland var det helt okej, men allt som oftast rent djävulskt - en gång tog det mig tio sekunder att vända min karaktär 180 grader. Sådana saker, i kombination med ett taskigt gränssnitt, förstörde hela upplevelsen för mig. Men ändock var det intressant att interagera med helt oförutsägbara karaktärer (som inte försöker döda dig) i en 3D-miljö.





Kieron kontemplerar
Trots min testdators låga systemspecifikationer så gjorde mitt 56K-modem spelupplevelsen rätt så lustfylld. De gånger då det laggade för mycket letade jag helt sonika upp ett lugnare område och det löste oftast problemen. Det var verkligen trevligt att möta människor som verkligen rollspelade sina karaktärer, såväl som de atmosfärdödande "Coolt. Döda orchen. Äru ok?"-typerna. Det står snabbt klart att detta är en hel värld på CD-ROM. Har du ett år över? Älskar du RPG? Gratis telefonabonnemang? Då är *Everquest* i sanning något för dig. Ett helt liv... På en CD.









(Vänster) Luften går ur Kieron medan (höger) Ross organiserar en simhoppningsturnering.

HÖGA BERG OCH DJUPA DALAR

All grafik och alla bilder i det här spelet, från målningen på omslaget till karaktärernas "skins", antyder att utvecklarna inte möter verkliga kvinnor speciellt ofta. Okej, det är en fantasivärld, men vi känner faktiskt att alla dessa Amasoner med tvåmetersben, minimala "rustningar" och enorma byster gör att *Everquest* känns ganska snedvridet. När det väl är sagt bör det också påpekas att kvinnliga karaktärer inte har några som helst restriktioner, och i en del fall så vinner de faktiskt mer förtroende och sympati från andra spelarkaraktärer än vad manliga karaktärer skulle ha gjort. De chauvinistiska svinen.



KRAFTMÄTNING

Så rullar *Everquest* på din dator.

■ Testsystem **P166, 32Mb RAM, Voodoo1 (4Mb), 33.6k-modem**



UTSLAG: Stundtals ryckigt till galenskap, men spelbart för den tålmodige. Det är inte motorn som är problemet, utan laggen.

■ Testsystem **P200, 64Mb RAM, Voodoo1 (4Mb), 56k-modem**



UTSLAG: Snyggt och mestadels smidigt på högre upplösningar. Ibland hälsar dock Parkinson på och skakar tass.

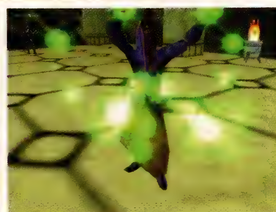


Magieffkterna är snygga, men det här gänget liknar mest redaktörerna på PC Format.



Okej, hon är ingen Sandra Bullock, men hon är MIN!





SPELA DIG FATTIG

Som du kanske har märkt är *Everquest* ett multiplayer-spel. Enbart. Och som om det inte var nog med att man måste ockupera telefonlinjen och betala för lokalsamtal, så tillkommer även en avgift för ett abonnemang, helt i stil med *Ultima Online*. Första månaden är gratis, men sedan måste du betala runt en hundralapp i månaden - eller något mindre om du betalar för flera månader i förväg. Allt detta ger oss det tvivelaktiga privilegiet att få koppla upp oss mot amerikanska servrar medan vi tålmodigt väntar på en europeisk dito. Detta innebär att det stundtals blir rejält laggigt. Morr. Bra är dock att spelet ständigt uppdateras med automatiska patchar, och det är ingen som vet hur det kommer att se ut om några månader.

Evinnerligt

RPG, på papper eller på dator, från *AD&D* till *Dungeon Master*, så kommer du att vara bekant med spelets alla nyanser, även om menysystemet är onödigt komplicerat.

Eftersom striderna är halvautomatiska (du klickar på din fiende för att sätta igång striden) så lever *Everquest* först upp när det kommer till utforskandet. Världen är enorm, med nio separata städer som var och en är noggrant designad. Från de fruktade svartalvernas grottor till savannen runt Freeport - varje område skänker ny glädje. Fastän det inte är lika detaljerat som *Ultima Online* (du kan till exempel inte äga fastigheter och större egendomar) så kan du fortfarande gå med i gillen eller skrån, äventyra i grupp eller lära dig ett hantverk, såsom bakning och sömnad.

> **"Kräver att du investerar ett rejält tidskapital."**

Som med alla online-RPG blir belöningarna större ju mer tid du spenderar. Köp inte *EQ* om du tror att du ska kunna "klara det" på en kvart. Eller dag. Eller till och med månad. Om du ska avancera till de högsta erfarenhetsnivåerna så krävs det att du investerar ett rejält tidskapital.

Ralron: Vart hän?

Danis: Ja, Lenis från Guild Atari har hamnat i en duell. En porrig paladin nöp henne i ändalykten och nu vill hon ha upprättelse.

Ralron: Det kan jag tänka mig.

Danis: Skärp dig, förstanivåare. Jag och några andra tjejer tänker hoppa på honom när han återvänder. Eller så försöker jag helt enkelt hitta lite bete så att jag äntligen kan få det här metspöt att funka. Några erfarenhetsnivåer till så sitter jag på båten till Fayder för att träffa ett gäng dvärgar. Du då?

Ralron: Jag vet inte. Jag funderar faktiskt på att sälja den här munkutstyrseln och ge mig hem till bondgården igen. Korna kan åtminstone inte stånga ihjäl mig.

Danis: Var inte så säker på det. Har du hört den om jätten som blev dödsriddare? Senare gnagdes han till döds av ett enormt bältdjur.

Ralron: Otroligt.

Danis: Jag vet... men vad i hela... SLUTA STIRRA PÅ MINA BRÖST.

KIERON GILLEN OCH ROSS ATHERTON

■ Distributör **Ej fastställd** ■ Utgivare **Sony** ■ Utvecklare **989 Studios** ■ Pris **Ca. 399:-** ■ Systemkrav **P166, 32Mb RAM, 3D-kort, 500 Mb HD, 28k-modem** ■ Rekommenderat **P200, 64Mb, 56k-modem** ■ Grafikaccelerator **D3D, Glide** ■ Multiplay **Enbart** ■ Web **www.everquest.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Ultima Online (EA) PCG 15, 90%
Ingen 3D-grafik, men erbjuder en mer komplex rollspelsmiljö.

Baldur's Gate (Interplay) PCG 25, 90%
Om du inte kan spela on-line är detta RPG ett självklart val.

SVENSKA PC GAMER

Gammalt koncept som ändå gjorts banbrytande. RPG on-line regerar. Nästan.

85%

GENRE: ROLLSPEL

BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST

Den "Enorma Sömndödaren" *Baldur's Gate* ynglar av sig.

EFTER att ha spelat samma spel i över 100 timmar utan att börja om från början, är det vanligt att kroppen reagerar med svettningar, andnöd, cerebrala störningar och andra rubbningar av de normala funktionerna. Så icke i fallet *Baldur's Gate*. Nej, istället kräver kroppen mer, mer och mer igen, som om den vore beroende av någon sorts konstig substans. Nu får alla ni som darrar och skakar av abstinens ytterligare en dos, och denna gång kommer den i form av ett smakfullt paketerat *Tales Of The Sword Coast*.

För det är ju faktiskt så. Ett riktigt bra spel blir som en sorts knark, och de enda egentliga bieffekterna är förlorad inkomst på grund av ledighet, eller några veckors olovlig frånvaro från skolan. Detta vet utvecklare och utgivare om och vi kan så gott som alltid räkna med expansioner och add-ons till produkter som får stor genomslagskraft. Detta är i grund och botten av godo, även om avarter givetvis förekommer.

Tales Of The Sword Coast är en mycket snillrik expansion. Tilläggspaketet installeras helt enkelt ovanpå det ursprungliga spelet, och därefter kan spelaren fortsätta att utforska världen som vanligt, fast nu med en utökad karta. Enkelt och mycket funktionellt. För er som redan har besegrat Baldur's Gate finns möjligheten att starta *Tales* från det Final Save som läggs in strax innan slutstriden (ni som kört spelet vet vad jag talar om). Sedan är det bara att söka upp de nya områdena, och RPG:a för hjärtans lust.

Tyvärr måste jag också säga att denna enkelhet bidrar till att spelglädjen sjunker något i expansionen kontra originalet. Har man redan klarat spelet så infinner sig aldrig känslan av att man strävar efter att uppnå ett större mål. Man känner sig lite distanserad från huvudhandlingen, och undrar ibland varför i hela friden man egentligen härjar runt som man gör. Detta gör även att en del av uppdragen kan kännas lite krystade.

"En mycket snillrik expansion."

Så vad är det då som är nytt i expansionen? Ja, diverse små förändringar av reglerna (en del missar gjordes i originalet, vilket rollspelare snabbt påpekade) har gjorts, och en höjning av erfarenhetstaket till 161 000 innebär att karaktärerna kan stiga i genomsnitt en nivå. Till glädje för de som vill rollspela på nätet har Bioware implementerat en version av det lilla programmet "Roger Wilco", vilket låter spelarna kommunicera över mikrofon medan de spelar. Mycket bra. En del nya monster finns med, och jag kan bara säga att de inte är lätta att tas med. Mer än så avslöjar jag inte. Och så har vi förstås de nya områdena. Alla nya uppdrag utgår ifrån en liten by vid namn Ulgoth's Beard, strax norr om staden Baldur's Gate. Här får äventyrarna diverse uppdrag som för dem ut på olika öar i det stora havet i väster. Dessa uppdrag innehåller gott om intressanta NPC:s (ingen av dem kan dock tas med i gruppen) som alla har riktigt spännande saker att berätta. En gång är man faktiskt snubblande nära att upptäcka vad som egentligen hände med den mytomspunne Baldurian (*Baldur's Gates* grundare), efter att han seglat iväg över haven för att aldrig återvända. För oss som gillar djup och story i våra äventyr finns det alltså mycket att gotta sig åt.

Det största av de nya uppdraget för dig dock inåt land istället. Närmare bestämt till Durlags Tower; en gammal fästning som byggts av en tokig och ytterst paranoid dvärg. Här vimlar det av fällor och hemliga gångar, och även den mest erfarne äventyraren kommer att kunna hålla igång länge.

För det ska sägas att det inte är enkelt att ta sig igenom *Tales*. De flesta varelserna och motståndarna matchar eller överträffar de bästa som fanns i originalet, och de har gott om magi att tillgå, magi som inte finns tillgänglig för dina egna, futtiga fjärde-, femtenivås-magiker.

Tales Of The Sword Coast är helt klart värt pengarna, även om de tekniska förändringarna lyser med sin frånvaro. Men dem spar Bioware förstås till den riktiga uppföljaren, på vilken vi väntar med stor, stor andakt. **JOAKIM BENNET**



Det dök upp en hel del märkliga människor vid Ernst Brunners senaste boksignering.

MER

PCGAMERS PROFIL

TotSC är:
- Prisvärt
- Svårt
- Mer av samma sak

TotSC är inte:
- Nyskapande
- En uppföljare
- Fullt av nya monster

KRAFTMÄTNING

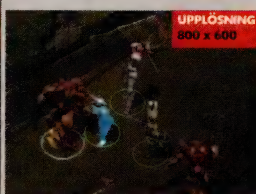
Så rullar *Tales* på din dator.

■ Testsystem **P133, 16Mb RAM**



UTSLAG: Parkinsons trots att alla extra grafik- och ljudfunktioner är avstängda.

■ Testsystem **P233, 32Mb RAM**



UTSLAG: Flyter bra, men kan bli något ryckigt när det är mängder av fiender på skärmen samtidigt. Helt okej dock.

■ Distributör **Bonnier Multimedia** ■ Utgivare **Interplay** ■ Utvecklare **Bioware** ■ Pris **ca 250:-** ■ Systemkrav **P133, 32Mb, Baldur's Gate 3D-kort** ■ Rekommenderat **P200, 32Mb RAM**■ Grafikaccelerator **Nej** ■ Multiplay **LAN, modem, seriell, Internet** ■ Web **www.interplay.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Fallout (Interplay) PCG 16 86%
Fallout 2 (Interplay) PCG 24 89%
Postapokalyptiskt "vuxen-RPG" mer ännu mer våld, obscentiteter och mutanter. Och så kan man sälja sin egen kropp. Vilket ju kan vara trevligt.

SVENSKA PC GAMER

Helt OK expansion till ett klart lysande RPG.

82%

GENRE: ACTION/STRATEGI

IMPERIALISM II

Herr Huxley hade fel när han skrev "Du sköna nya värld." Den är långt ifrån skön, och definitivt inte ny.



Strategivarianten av Pink Floyds The Wall.



Grafiken är klar och funktionell, men inte särskilt spännande.



Efter att ha erövrat den historiska kartan finns det olika utmaningar att ta sig an.

PCGAMERS PROFIL

Imperialism är:

- En möjlighet att dominera världen
- Mer lättspelat än originalet
- Svårare att vinna i än originalet

Imperialism är inte:

- I realtid
- 3D-accelererat
- Helt kasst på grund av detta

Majestätiskt

TILL skillnad från många andra uppföljare tar *Imperialism II* dig tillbaka till tiden innan originalet, där du får ta kontroll över en av 1400-talets stormakter. Din uppgift är att upptäcka och utforska den nya världen och samtidigt ta herravälde över Europa. De nationer du kan välja mellan är England, Frankrike, Holland, Spanien, Portugal och...jajamänsan, Sverige.

Det första spelet fick ett bra mottagande och blev respekterat som ett välgjort, turordningsbaserat strategispel i realtid, men gränssnittet var inte någon riktig höjdare. Mycket av utseendet och känslan från originalet kvarstår, men nu har många av missarna rättats till och slutresultatet är mycket mer välpolerat.



(Vänster) Är det en armada jag ser framför mig. (Höger) Skolmatsedeln för höstterminen är klar.

Imperialism II är ett spel där du ska sköta din ekonomi, forska fram nya teknologier, utforska nya territorier och delta i politiska intriger. Som ni förstår skulle man mycket väl kunna drunkna i ett hav av mikromanagement här. Som tur är blir det inte så; många av uppgifterna är automatiserade, och kvar finns ett urval av olika alternativ som alla känns relevanta för hur det ska gå för dig. Just den här automatiken ligger också till grund för en av spelets större brister: även om du dominerar haven kan din motståndare flytta sina arméer, vilket i sin tur gör hamnarna mindre sårbara för blockader och belägringstaktik.

"Håller en maklig takt men är givande."

Vad som inledningsvis verkar vara en komplex diplomatisk modell lider av brister som gör att man får begränsad handlingsfrihet vid exempelvis multipla allianser. Militära sammandrabbningar sköts på ett snyggt sätt, då spelet övergår till taktiska stridsskärmar när så behövs. Kartorna och striderna blir dock lite långtråkiga och tröttsamma med tiden, och som tur är finns det en funktion som gör att striderna spelas upp och avgörs utan att man behöver vara inblandad.

Imperialism II håller en maklig takt, men är ändå komplext och givande. Men kommer det att tilltala dig? På kartongen syns en bister man med helskägg. Det säger väl allt?

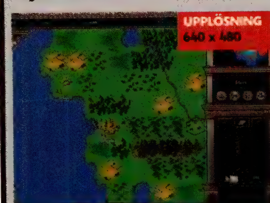
JASON WESTON

MÄNGDER AV ENHETER

***Imperialism II* täcker in 300 år, från 1500-talet till 1800-talet. Det finns 40 militära och civila enheter och 100 teknologier från den här perioden, som du måste utveckla för att hålla jämna steg med motståndarna.**

KRAFTMÄTNING

Så rullar *Imperialism II* på din dator.

Testsystem **P100, 16 Mb RAM, inget 3D-kort**	Testsystem **P166, 32 Mb RAM, Voodoo1 (4 Mb)**
 UPPLÖSNING 640 x 480	 UPPLÖSNING 640 x 480
UTSLAG: Hackar en del när kartan scrollas, men är ändå spelbart.	**UTSLAG:** Funkar perfekt, men Voodoo-kortet är tydligen överflödig utrustning.

■ Distributör **Bonnier Multimedia** ■ Utgivare **SSI** ■ Utvecklare **Frog City** ■ Pris **Ca 400:-** ■ Systemkrav **P100, 16Mb RAM** ■ Rekommenderat **P166, 32 Mb RAM** ■ Grafikaccelerator **Nej** ■ Multiplay **Modem, LAN, Internet, upp till sex spelare** ■ Web **www.ssionline.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Anno 1602 (Infogrames)
Ett fredligt alternativ till imperiebyggande, där det gäller att hålla folket på humör.

Colonization (MicroProse)
Kolla i realådorna efter den här pärlan som handlar om samma tidsperiod.

SVENSKA PC GAMER

Uppfriskande tillägg till en genre som domineras av Sid Meier's olika spel.

84%



nordic games

24 timmars leverans

Vi har en ny butik!





i Marieberg Köpcentrum, Örebro

Öppet Månd-fred 10-20, lörd 10-17, sönd 11-17

USA Nyheter

Aircraft Factory	549
Flight Unlimited 3	549
Half Life TeamFortress	349
Interstate 82	549
Links Extreme	499
Mechwarrior 3	549
Nira Drag Racing	499
Pacific Theatre	549
Sega Rally 2	549
Warhammer Rites of War	549

Postorder

NY KATALOG

Utkommer i juli. Skickas till alla gamla kunder gratis! Vill du också ha ett exemplar? Maila, faxa eller ring oss.
info@nordicgames.com

Nyheter



Kingpin



Hidden & Dangerous



Dungeon Keeper 2

Baldur's Gate Exp.	229
Big Air	369
Daikatana, svensk	399
Dark Reign 2	349
Darkstone	369
Descent 3	369
Diablo 2	369
Discworld Noir	369
Drakar & Demoner	329
Driver	329
Eastern Front 2	369
FIFA 2000	369
Fleet Command	369
Fly	369
Heavy Gear 2	349
Homeworld	399
Invasion Britain	349
Jagged Alliance 2	329
Jane's Compilation	369
Kingpin	399
Legacy of K 2 Soul Re	399
Midtown Madness	399
MIG Alley	369
Need 4 Speed 4	369
NHL 2000	349
Official Formula 1 Rac	399
Omikron the Nomad S	399
Outcast	369
Pizza Syndicate	349
Rally Masters	349
Red Guard-Elder Scr	419
Seven Kingdoms 2	369
Shogun Total War	369
Sierra Basketball 99	329
Sierra PGA Golf 99	329
Star Trek Birth of Fed	349
Starsiege	349
Total Annihilation King	369
Traitors Gate	329

Nya telefonnummer

tel 054-22 20 00

fax 054-22 20 22

Ordinarie



Alien vs Predator



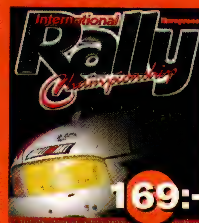
Might & Magic VII

Age of Empire	299
Alpha Centauri	369
Army Men 2	369
Axis & Allies	399
Baldurs Gate	349
Burnout Champion Drag Racing	469
Caesar 3	349
Carmageddon 2	249
Championship Man 3	399
Civ 3 Call to Power	419
Close Combat 3	399
Colin McRae Rally	349
Commandos	349
Deer Hunter 2	299
Delta Force	369
Elder Scrolls	449
EverQuest, US Import	699
Falcon 4.0	349
FIFA 99	369
Final Fantasy 7	369
Gangsters	369
Global Domination	369
Grand Theft Auto	229
Grim Fandango	419
Guns & Ammo	329
Half Life	349
Heroes of M & M 3	349
Imperialism 2 Age of Exploration	369
Lands of Lore 3	369
Luftwaffe Commander	299
Microsoft Golf 99	299
Nascar Revolution	369
Need for Speed 3	369
NHL 99	349
North vs South	349
Police Quest SWAT 2	249
Premier Manager 99	349
Quake 2	289
Rage of Mages	349
Railroad Tycoon 2	369
Resident Evil 2	349
Roller Coaster Tycoon	369
Settlers 3	329
Silver	369
Sim City 3000	369
South Park	399
Sports Car GT	369
Star Wars Droidworks	289
Star Wars Rebellion	329
Star Wars Rogue Squadron	419
Star Wars Shadows of the Emp	249
Superbike World Cham	369
Test Drive 5	369
Thief	349
Tiger Woods 99	369
Toca Touring Car 2	369
Tomb Raider 3	369
Turok 2 Seeds of Evil	349
Ultima Online 2nd Age	399
Wannabe	329
Viper Racing	199
Worms Armageddon	349
X-Files the Game	399
X-Wing Alliance, svensk	419
XGames Pro Boarder ESPN	369

REA



Championship Manager 98 Allsvenskan



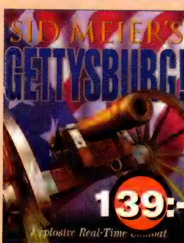
International Rally



C & C Red Alert

101st Airborne Rangers	169
3D Ultra Minigolf	169
3D Ultra Pinball	169
Caesar 2	99
Daytona USA	99
Diablo	169
Dungeon Keeper Gold	99
F-15	169
Grand Prix 2	99
Havets Vargar	99
Hexplore	169
Longbow 2	99
Lords of the Realm 2 Royal Edition	99
MIA	169
NHL 98	99
Nascar Racing 2	169
Pinball Construction Kit	99
Police Quest SWAT	99
Power Chess	169
Sensible Soccer WC 98	99
Shogo	169
Three Lions Football	99
Tides of War	169
Trophy Bass Fishing	169
Ultimate Race Pro	169
Warcraft 2 DeLuxe	169
War Birds	169
World Cup 98	169
X-Com Apocalypse	99
X-Files Unrestricted Access	169

Budget



S Meiers Gettysburg



Heroes of M & M 2

Aladdin and his W Lamp	39
Allied General	119
Atomic Bomberman	89
Beast & Bumpkins	139
Beauty and the Beast	39
Beneath a Steel Sky	89
Cannon Fodder 2	89
Carmageddon	139
Fields of Glory	89
FIFA 98 RTTWC 98	139
Final Doom	139
Gullivers Voyage to Lilli	39
Harpoon Classic 97	139
Heroes of M & M 2	139
Legacy of K BloodOmen	139
Little Big Adventure 2	139
Need for Speed 2 SpEd.	139
Pizza Tycoon	89
Puzzle Bobble	139
Quake	179
Railroad Tycoon DL	89
Screamer	89
Sid Meiers Gettysburg	139
Spycraft	139
Theme Hospital	139
Toonstruck	89
Warcraft 1	89
Worms	89

www.nordicgames.com tel 054-22 20 00 fax 054-22 20 22

Tillbehör



Microsoft Sidewinder Ratt

För dig som ställer höga krav på realism när du spelar bilspel på din PC, så har Microsoft tagit fram denna ratt som har inbyggd Force Feedback funktion. Ypperlig att använda ihop med t ex Colin McRae Rally och liknande racingspel.



CD-R 10 P. Bluedisc Arita

3Dfx Blaster Banshee 16 mb Creative	1199
3Dfx Blaster VooDoo2 12mb Creative	1399
3Dfx Mighty Voodoo 12mb Innovision	1099
Action Replay Datel	499
HK Gamepad PC Gravis	109
HK Gamepad Pro inkl. Y-kabel PC	299
HK Premier Pad PC Thrustmaster	199
HK X-Terminator PC Gravis	499
JS Sidewinder Force Feedback PC	1295
JS Sidewinder Precision Pro PC	649
JS Top Gun PC Thrustmaster	299
Ratt, Charger Thrustmaster	549
Ratt, Puma GT Wheel Mad Catz	599
Ratt, SideWinder Force Feedback	1349



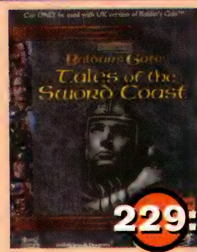
Gravis Gamepad Pro

Detta är den mest sålda handkontrollen för PC. Utformad som en riktig spelkontroll skall vara, med greppvänlig och tuff design, har denna joypad allt du kan önska.

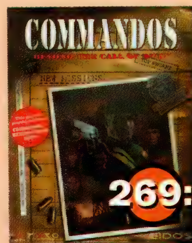
Expansioner



Settler 3: Quest of the Amazons



Baldurs Gate: Tales of the Sword Coast



Commandos Beyond the Call of Duty



Grand Theft Auto London

Age of Empire Rise of Rome	299
Deer Hunter Extended Season	169
Rainbow Six Eaglewatch	159
Scenery Pack FlightSim 98	319
Settlers 3 Mission Pack	149
Starcraft Brood Wars	189

Spelpaket



Ultimate World War II Wargame Collection

Steel Panthers 3, Panzer General 2, Silent Hunter och Soldiers at War. Inkl. W W 2 video



The Full Wormage

Innehåller Worms, Worms 2 och Worms Pinball.

Aces Collection	249
Big 6 Pack Vol 5 Hunters Pack	349
Civilization 2 & Command & Conquer	229
Game Rage, 5 bra spel	199
Grand Theft Auto + London	329
Interstate 76 Arsenal	249
Larry Collection 1-6	249
Police Quest Collection	249
Worms Classic Coll	349



ÖPPETTIDER: VARDAGAR 10 - 19
LÖRDAGAR 11 - 15

Köpinformation:

1. Normalt tillämpas ej bytesrätt på programvara. Vill du ha bytesrätt, begär plombering (bytesrätt gäller ej gratisprodukter).

2. Vissa titlar i denna annons är inte släppta ännu. Vi reserverar oss även för slutförsäljning.

3. Vi tillämpar komsumentköplagen (1990:932) vid all försäljning, inköp, byte samt reklamationer.

4. Vår leveranstid är i normala fall 24 timmar. Detta är den tid då vi skall skicka beställda varor från Karlstad. I de flesta fall klarar leverantören (Posten) att transportera nämnda varor till dig. Reklamationer ang. leveransförseningar anmäles till Posten.

5. Portokostnaden är:
Beställningar under ett kilo, 58 kr.
Beställningar över ett kilo 99 kr.



Gratisprodukter

Beställt 3 eller fler spel?
- Välj en av dessa produkter utan extra kostnad
Gäller köp av alla produkter i annonsen.



BackPacker värde 169:-



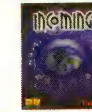
Exhumed värde 99:-



Havets Vargar värde 199:-



NHL 98 värde 99.-



Incoming värde 99.-



Beställningskupong

Titel (texta tydligt) pris

1.______________________

2.______________________

3.______________________

Gratisprodukt* *(vid beställning av minst 3 spel)*

____

Reservtitel

1.______________________

**Gratisprodukt se separat ruta ovan*

Namn ______________________

Adress ______________________

Postnummer och ort ______________________

Telefon nummer ______________________

E-mailadress ______________________

Målsmans underskrift om under 16 år ______________________

☐ Jag är medlem i Nordiska Spelklubben

Medlemsnr ______________________

Frankeras ej!
Nordic Games
betalar portot



Nordic Games Postorder

Svarspost
650 359 300
658 00 Karlstad

pga 7-99

Klipp ur kupongen. Skicka in redan idag. Portot är betalt.

SVENSKA PC GAMER

Vi leder vägen, och de saktmodiga skola följa oss.

SPELGUIDER

KOMPLETT GUIDE - DEL 2

X-WING ALLIANCE

Om du har tagit dig igenom de 25 första uppdragen i *X-Wing Alliance*, så är det bara att gratulera. Du kommer säkert att bli glad när du får höra att den resterande halvan av spelet innehåller helt nya utmaningar och mer dramatiska miljöer och är mycket svårare. Grattis.

Av JAMES FLYNN

BATTLE 3, MISSION 3

RECON IMPERIAL RESEARCH FACILITY.
UTMANING: MEDIUM

Här ska du flyga runt inne i en stor forskningsstation. Com-satelliterna som du måste förstöra finns ovanför och under stationen (de är märkta 33/1 och 34/1) så sätt ett bokmärke på dem så snart du anländer och slå ut dem först av allt.

Till en början är det bara att ignorera de gunships som ansätter dig och istället hålla uppe farten och slå ut kanontornen. Fastställ sedan situationen och beordra dina rotekamrater att anfalla stationen. När du blir tillsagd att hitta ett par blast doors ska du vara medveten om att det är som att finna en alvedon på en engelsmans mage, och du behöver en gnutta tur. De finns på mittensektionen och är endast en liten lucka som inte tål mycket stryk. Ta dig in, håll reda på utgången och lägg all kräm på motorerna när du ger dig av.

BATTLE 3, MISSION 4

INVESTIGATE IMPERIAL COMMUNICATIONS ARRAY
UTMANING: LÄTT

TIE:s är ingen match för A-Wingen som du flyger i det här uppdraget så dem tar du enkelt hand om. Sätt ett bokmärke på Pythonen när den anländer och håll dig nära den. Det enda sättet du kan sumpa det här uppdraget på är om då låter TIE-bombarna träffa Pythonen. Slå ut dem så fort som de anländer, men om du har en farkost i baken så ska du akta dig för att flyga lågt och rakt. Förstör hangarerna så får du en bonus.

BATTLE 3, MISSION 5

PLANT LISTENING DEVICE
UTMANING: SVÅRT

Det kan vara frustrerade att göra om den här flygningen flera gånger eftersom det tar så lång



Fem motorer? Sicken skrytmåns. Stoppa upp en banan i en av dem så är han nog inte kaxig länge till.





⇨ tid innan du verkligen hamnar i hetluften. Ta först hand om alla de trista minorna, men lämna minläggaren ifred såvida du inte vill ha en liten mesig bonus. Slå ut alla minorna innan du närmar dig Comsat 6 som när du startar är benämnd 24-1 på din karta. Det finns hela sex stycken satelliter, men när du inspekterar Comsat 6 kommer Aeron att flyga ut luftslussen. Det är nu det svåra börjar. Rör dig närmare Aeron, sätt sköldar och laser till maximum, ladda upp lite och ha kartan nära tillhands i 2D-läge. En transport anländer och släpper av Zero G Stormtroopers i grupper om fyra och du måste stoppa dem innan de når Aeron eller förstör satelliten.

Transporten rör sig runt i en båge och du måste ta hand om stormtrupperna snarast möjligt. Sätt ditt kanontorn att skjuta på ditt "current target" (detta är livsviktigt) och använd R- och F-tangenterna för att gång på gång låsa på de välbeväpnade stormtrupperna. Omega-gruppen följer efter dig så dem kanske du vill lämna till senare - håll bara ett öga på kartan och ta hand om de kvarvarande grupperna. Se till att plocka upp Aeron innan du sticker (det brukar räcka med att flyga in i henne) och bli inte för distraherad av de inkommande TIE-jagarna.

BATTLE 3, MISSION 6

RENDEZVOUS WITH DEFECTOR
UTMANING: SVÅRT

Vinn den enkla luftstriden efter den trista flygningen till utposten. Identifiera alla avgående skyttlar tills du hittar avhopparen, och håll dig sedan nära honom (inom 0,30) tills du eskorterat honom tillbaka till Liberty. Låt de andra skyttlarna vara. Säkerställ att dina system är uppladdade. Efter det att skytteln har dockat med fregatten påbörjas ett spännande slag då en Star Destroyer och en Interdictor anländer. Lås Interdictorn med dina protonmissiler så fort som möjligt och skjut om möjligt av dem på måfå utan att låsa vid målet (dumb-fire). Fregatten kan inte ta sig därifrån förens den är ute ur hetluften.

Beroende på hur ditt skepp mår, men med alla TIE-jagare i åtanke, är mitt råd att du återvänder till Liberty för reparationer. Om du stannar där i mer än tio sekunder så kommer ditt skrov att vara reparerat och dina lasrar och sköldar kommer att vara fullt uppladdade. Ge dig tillbaka ut och koncentrera dig på att hålla dig vid liv och släng iväg skott på måfå, vilket inte är så lätt med tanke på alla TIE:s.

BATTLE 3, MISSION 7

SCRAMBLE!
UTMANING: MEDIUM

En förrädare har kommit undan och det är upp till dig och din A-Wing att hämta tillbaka honom. Slå ut skytteln direkt genom att lägga all energi till motorerna och reducera hans skrov till <50%. Slå ut minorna och dogfighta sedan lite tills en Assault Transport anländer - sätt ett bokmärke på den och håll dig tätt intill. Lås på varje möjlig bombare och peppra dem med concussion missiles så att de inte kan skjuta iväg sina torpeder. För att klara det här måste du stoppa minst en hel våg, men det ska inte vara allt för svårt.





"That's not a moon!" Det är... okej, ledsen. Det är en måne.



BATTLE 4, MISSION 1

SHIPMENT TO MINING COLONY
UTMANING: MEDIUM

Ett av spelets bästa uppdrag men det kan ibland kännas långdraget och förvirrande. Sätt Emkay och kanontornet på att skjuta på ditt "current target" och använd R följt av F för att reaktivera honom gång på gång. Slå ut den första vågen av slöa skepp. De vänligt sinnade fraktskeppen kommer att lasta klart och bege sig mot hyperrymden, men en Modified Corvette (M-CRV) ligger i deras väg så den måste du slå ut. Turligt nog är dina sköldar rätt bra och Emkay träffar alltid när du flyger förbi. Du kommer att ta en hel massa stryk, men oroa dig inte för det nu - förstör den bara så snabbt det går. Slå även ut den centrala gasanläggningen så får du en enorm bonus. Flyg ut i hyperrymden, se till att du har lite sköldar kvar och borda sedan basen.

BATTLE 4, MISSION 2

RECONAISSANCE OF IMPERIAL CONVOY
UTMANING: LÄTT

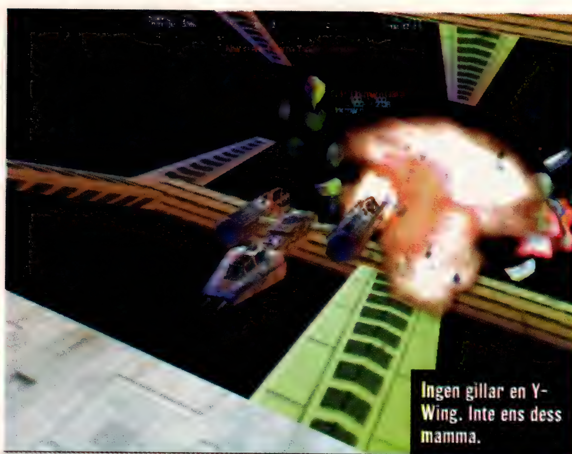
Det här uppdraget är ganska enkelt och rätt kul - du behöver inte avfyra dina vapen en enda gång. Gasa upp till din maxhastighet (180) och håll dig däromkring genom hela uppdraget. Du måste identifiera alla farkosterna i konvojen (inte Star Destroyern etc.) innan de når hyperrymden. Börja till vänster och försök att identifiera dem i ordning. Här finns det några saker att tänka på. Det lättaste sättet att identifiera de långa, ormliknande containrarna är att flyga från en ände till den andra och trycka på T-tangenten så fort du passerar en ny. Du kommer säkert att missa ett par medan du susar förbi så håll ett öga på din HUD och tryck på T för att lokalisera nästa mål. Om något skepp håller på att nå hyperrymden är det prioritet ett.

BATTLE 4, MISSION 3

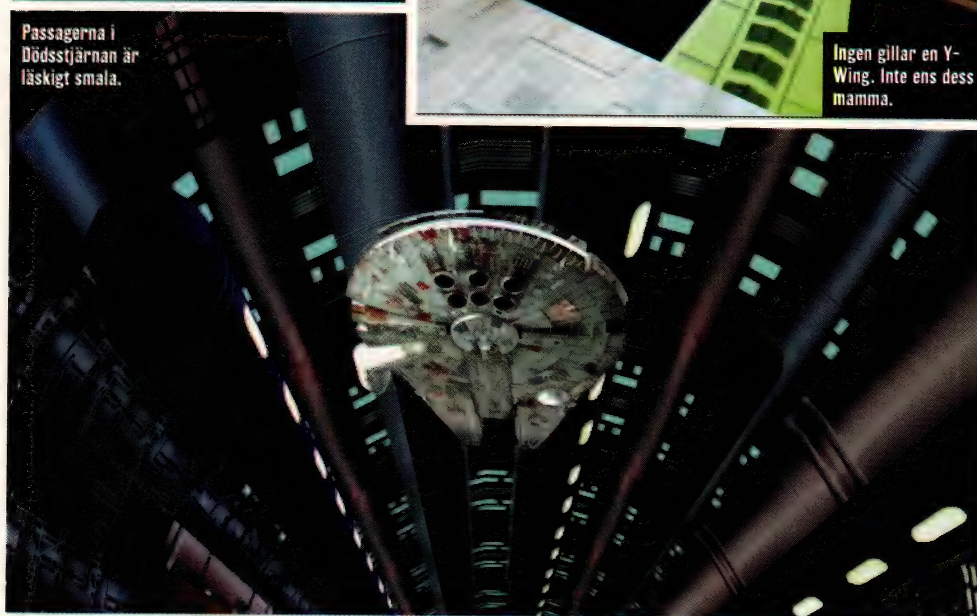
MINING COLONY UNDER SIEGE: RESCUE AERON
UTMANING: MEDIUM

Darth Vaders något överdimensionerade skepp, the Executor, dyker upp här men åsamkar inte så mycket skada. För att vinna måste du nå fram till stationen med dina sköldar relativt intakta. Flyg dit snabbt och slå ut skepp som kommer rakt emot dig. Bokmärk basen och flyg snabbt dit samtidigt som du beordrar Emkay att skjuta på ditt "current target" (som borde bli alla de där TIE-jagarna du har i baken). Slå ut missiler som kommer ⇨





Ingen gillar en Y-Wing. Inte ens dess mamma.



Passagerna i Dödsstjärnan är läskigt smala.

⇨ emot dig men vänd inte om - låt Emkay ta hand om dem. När du dockar ska du själv sätta dig i kanontornet, kräma upp lasrar och sköldar till max, och skjuta på allt som rör sig. När du har Aeron är det bara att sticka fort som attan.

BATTLE 4, MISSION 4

CAPTURE THE FREIGHTER SUPROSA
UTMANING: LÄTT

Det är lätt att sätta fraktskeppet ur spel, men efter det måste du på egen hand förstöra en Interdictor. Håll hastigheten över 80 och gör upprepade attacker med både laser och ionkanoner. Genom hela spelet är Interdictorns sköldar förvånansvärt klena, och det borde inte ta dig lång tid att hitta en relativt säker position att skjuta ifrån. Försök att inte tappa bort dina kamrater i Y-Wingarna.

BATTLE 4, MISSION 5

ABANDON REBEL BASE AT KOTHIS
UTMANING: LÄTT

Här måste du försvara en Imperial Computer, först på en skyttel och sedan på en Corvette. Och så måste Liberty komma undan. Det handla om grundläggande luftstrid där du ska koncentrera dig på bombarna när de anländer. Se till att ha ihjäl skeppen så fort som möjligt, för annars kan saker och ting spåra ur. Som i de flesta slag ska du ha lasrarna på "single fire". Håll koll på alla TIE Advanced, speciellt när du sticker mot hyperrymden.

BATTLE 4, MISSION 6

PROTECT IMPERIAL COMPUTER
UTMANING: SVÅRT

Förstör alla gunboats så fort som möjligt och sätt ett bokmärke på Razorn när den anländer. Stor luftstrid när en Star Destroyer anländer. Bokmärk flyktkapseln när den skjuts ut och se upp för TIE-bombarna (Beta-gruppen) som kommer att försöka slå ut den. Du borde kunna ta hand om dem om du alltid håller dig nära kapseln.

Det här är ett långt uppdrag och i nästa del gör du sällskap med Mercury när kapseln förs över till Independence. Det kommer att flyga in ungefär sex vågor med TIE-bombare, så de är dina primära mål. Använd photontorpeder. Lås siktet på en av dem, från ett fördelaktig vinkel, och skjut sedan. En träff borde kunna slå ut hela vågen. Vilket är trevligt. Det finns hela tiden ett par TIE Interceptors som har siktet inställt på dig (vanligtvis Sigma-gruppen) så håll koll på dem. Efter det att du förstört de TIE-bombare som ska förstöras så ska du helt enkelt hålla dig borta genom att lägga all kräm på motorerna.

BATTLE 5, MISSION 1

PROTECT ALLIANCE SMUGGLER MEETING
UTMANING: SVÅRT

Efter den längsta genomgången någonsin måste du tyvärr flyga den rätt miserabla Z-95:an, och till råga på allt uthärda en skrattretande dålig rastafari-accent. Hur som helst. Du kommer att råka ut för bakhåll två gånger under det här uppdraget, men gör ditt yttersta för att spara på de superba advanced concussion-missilerna till det andra anfallet. Använde dem på de missilskjutande gunships som ansätter dig, men låt inte Scout Transportern komma för nära de bordade skeppen. Det här uppdraget görs svårt av metallskrotet som du flyger i, men försök att hålla uppe farten och gör ditt bästa för att bråka med de fem Imperieskeppen. Det verkar inte som om det spelar någon roll om du dör, så länge som bordningen är färdig.

BATTLE 5, MISSION 2

ATTACK IMPERIAL CONVOY
UTMANING: SVÅR

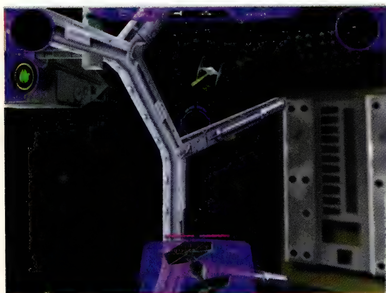
Tag dig i akt: du kan bara "disabla" skepp i det här uppdraget, men du har också mer omedelbara problem. The Hurrim kommer att attackera civila, och därför måste du slå ut dem. Hastighet är viktigt så följ efter en Hurrim på nära håll och dra dig bort så fort de börjar skjuta. Hoppa på detta sätt från Hurrim till Hurrim tills de är ett minne blott. Motstå frestelsen att använda dina rotekamrater här. Ignorera skeppet som försöker fly för det lyckas aldrig. Du kan sätta dina rotekamrater på att attackera det, men de är så värdelösa att detta inte gör någon egentlig nytta.

Bokmärk Render 1 och håll dig nära det då TIE:s och (ibland) Skipspray Blastboats försöker förstöra det. De attackerar alltid det här skeppet först och du måste slå tillbaka dem åtskilliga gånger. Det finns inte så många fiendeskepp men de som är där är farliga för Render 1. När alla är borta så ska du "disabla" det kvarvarande konvojskeppet och vänta tills transporten plockar upp det.

BATTLE 5, MISSION 3

BREAK EMON OUT OF BRIG
UTMANING: LÄTT

Containern du är ute efter finns i gruppen uppe till höger då du kommer in på kartan vid den övre raden, andra från vänster. Flyg rakt mot den och följ instruktionerna.







Det lilla skeppets potträning gick inte så bra.



"May the Schwartz be with you, scumbag!"

Låt Emkay skjuta mot ditt "current target" och ha hela tiden ett skepp låst i siktet, men kom ihåg att det även finns en System Patrol Craft som måste försöras innan Deadman's Hand kan lämna stationen. Efter det är det bara att flyga mot hyperrymden.

BATTLE 5, MISSION 4

PROTECT SMUGGLER RETREAT
UTMANING: MEDIUM

I det här uppdraget är det lätt att man råkar glida iväg från sin eskort. I början är det bara att ta sig till stationen och hålla sig mellan den och de inkommande protontorpederna. Slå ut så många du kan så förlängs stationens livstid avsevärt. När skytteln Orion far iväg så ska du hålla dig nära den och ta hand om två TIE Interceptors som kommer att attackera. När skytteln väl är säker så ska du från en bra vinkel ta dig an TIE-bombarna. Ett välriktat skott med en protontorped kan slå ut sex stycken i en smäll. Om Strike Cruisern förstörs så får du en fet bonus, men du ska inte bry dig för mycket om den.

BATTLE 5, MISSION 5

PROTECT ALLIANCE SMUGGLER MEETING
UTMANING: SVÅRT

Återigen måste du skydda en skyttel. Slå till en början ut några Hurrim, men låt inte de andra låsa siktet på dig bakifrån. Kolla sedan efter skytteln på kartan. Antagligen så har den fyra Hurrim-farkoster i baken. Markera dem på kartan, byt vy till cockpit och jaga ikapp dem. Du måste vara snabb här.

Målet här är inte att döda dem, utan att få dem att avbryta sina inflygningar. Så om en vänder sig bort så ska du genast markera en annan, tills även den vänder om - du är faktiskt här för att skydda skytteln, inte för att plocka poäng. Ytterligare några vågor av farkoster kommer att flyga in och nu så ska du använda dina concussion-missiler. Ta kål på fienderna och flyg in i hyperrymden med skytteln. Fler fiender kommer att anfalla men de borde inte vara något problem om du stannar tätt intill skytteln och håller ett öga på kartan.

BATTLE 5, MISSION 6

RECOVER FAMILY DATACORE
UTMANING: LÄTT

Ditt mål finns i en av de små containrarna bortom stationen. De försvarande T-Wingarna är väldigt klena så dem kan du slå ut utan hjälp ifrån Emkay. För att överföra den insamlade datan behöver du bara docka med Andastra, och för att plocka upp Emkay behöver du bara flyga in i honom. Du behöver inte stanna upp och riskera att ta stryk.

BATTLE 5, MISSION 7

ATTACK PIRATE BASE
UTMANING: MEDIUM

Slå ut laserbatterierna med protontorpeder eller, om du känner dig modig nog, med din laser. Tänk dock på att skjuta dina torpeder utan att först låsa målet (dumb-fire). Det finns även kanoner monterade på plattformens spetsar och på dess centrala vägg. Slå ut de lätta men kom ihåg att hålla dina sköldar på en så hög energinivå som möjligt. När plattformen är satt ur spel så ska du så fort som möjligt hitta och "disabla" Nakhyms flyende skyttel.

När Star Destroyern anländer så kan du förstöra den relativt enkelt, särskilt om du har protontorpeder kvar. Det kommer att svärma ut TIEs, så de får bli din och dina rotekamraters prioritet till en början. Om du slår ut ⇨

HUR GICK DET EGENTLIGEN?

Så hur gick det för dig? Här är de olika graderna som du kan bli tilldelad om du plockar tillräckligt med poäng. Givetvis får du mer om du aldrig använder simulatorn. Jag blev just Commander, vilket känns helt okej.

0 - Recruit
100 - Flight Cadet
10000 - Flight Officer
17500 - Lieutenant JG
25000 - Lieutenant
33000 - Captain
41000 - Lt Commander
52000 - Commander
65000 - General


Höger) Dödens gäckande tårtbit.

Destroyern snabbt så behöver du inte ta hand om lika många. Notera att detta är ännu ett buggigt uppdrag så du ska inte störa dina rotekamrater förrän lasertornen i början är utslagna till 100%.

BATTLE 6, MISSION 1

MEET WITH BOTHAN DELEGATION
UTMANING: VÄLDIGT SVÅRT

Ett till synes enkelt uppdrag där du måste skydda Borsk Fey'lya och skytteln Jade (till att börja med). Problemet är att har finns löjligt många fiendeskepp som dyker upp till synes på måfå, samt att du måste skydda ett stort antal skepp. Efter mycket experimenterande har jag kommit fram till att detta är bästa lösningen. Gå igenom dessa punkter precis som de står och snabba ryck. Du kan även använda bokmärken för att orientera dig. Ett exempel:

F5=Jade
F6=Tal'cara
F7=Escape Pod

1) Det första skeppet som måste skyddas är Tal'cara. Det kan slå ut den kraftfulla M/CRVn på egen hand men inte om den ansätts av flera Skipspray Blastboats (S/B) i början. Få till varje pris alla S/B att överge sina bombanfall. De är hårda så du kommer inte att få kål på dem direkt. Men, du kan få dem att vända om.

2) Skytteln Jade borde vid det här laget vara en bra bit på väg och tre skepp kommer att jaga den. Jaga ifatt dem i full galopp och distrahera dem. Det vore kanske bra att förstöra dem helt, men här kommer Liberty att hjälpa dig.

3) Ladda inte om ombord på Liberty, även om du befinner dig precis intill. Det kan verka som en bra idé, men det är det inte.

4) Flyg snabbt tillbaka till M/CRVn och Tal'cara. Bråka lite mer med de S/B som är kvar och undvik att flyga nära den farliga Corvetten. Efter några minuter borde det inte finnas tillräckligt med S/B kvar för att de ska vara något hot mot Tal'cara.

5) Sätt ett bokmärke på flyktkapseln när den dyker upp, och håll dig nära den. Så snart det dyker upp ett meddelande som säger "1 new S/B" så ska du låda det skeppet med U-tangenten och kolla din HUD - det borde stå något i stil med "Looking for craft to pick up". Förstör skeppet omdelbart.

6) Jade kommer nu att vara på väg tillbaka, så rör dig bort för att försvara henne. Använd om nödvändigt dina kvarvarande torpeder för att få fienden att vända om.

7) Skydda skyttlen Compassion - använd kartan för att se vilka skepp som är på väg mot den.

BATTLE 6, MISSION 2

LOCATE MERCENARY BASE
UTMANING: VÄLDIGT LÄTT

Det här är nog det enklaste uppdraget i hela spelet, och det är uppdelat i fyra delar. I del 1 är det bara att docka och slåss, i del 2 ska du gasa på och låta Emkay skjuta på fienden. Del 3 är likadan som del 1 men om du vill så kan du ladda om sköldarna innan du dockar. I del 4 är det bara att inspektera basen och sticka iväg.

BATTLE 6, MISSION 3

RAID MERCENARY BASE
UTMANING: SVÅRT

Ett roligt luftstridsuppdrag, men det kan vara frustrerande. Flyg rakt framåt i ungefär tio sekunder och skjut iväg alla protontorpederna i dual-fire mot Redhawk. Sväng av till höger och förstör de två flyende skeppen. Strid tills 77% av fiendeskeppen är förstörda - förstör inte det sista lasertornet. Ladda upp sköldarna igen och förstör tornet. Bokmärk Otana och säkerställ att du hela tiden vet var M/CRV Plague befinner sig. Vänta lite tills några S/B anländer. Slå till mot dem snabbt och hårt och skydda Otana. Jag rekommenderar att du därefter flyger tillbaka till Liberty fort som attan, för det är nämligen möjligt för Plague att förstöra Otana efter det att du har "vunnit" uppdraget.

BATTLE 6, MISSION 4

RESCUE BOTHAN SPIES
UTMANING: SVÅRT

Ignorera Interdictorn till en början. Kriga istället hårt med TIE Fighters och Interceptors, tills de alla är förstörda. Identifiera sedan de tre Bothan-skeppen (de tre närmast Star Destroyern). Jaga sedan iväg Interdictorn med torpeder och laser, allt i hög fart och med mycket sköld uppe. Du kan ta tid på dig om du vill - håll bara hastigheten uppe. Därefter ska dö vara beredd på att ha ihjäl TIE-bombarna som kommer flygande. Om du har torpeder kvar kan du använda dem, och kom även ihåg att förstöra alla torpeder som fienden skjuter iväg. Sista delan är ganska lätt - rör dig helt enkelt så snabbt att S/D-skeppet inta kan låsa siktet på dig. ⇨


Prutta inte i rymden. Det kan få ödesdigra konsekvenser.


eAnnons
www.eannons.se
AUKTION PÅ NÄTET,
KÖP ELLER SÄLJ!
När han insåg var bollen hade hamnat brast det för Ilja. Två månader senare,
när han hade lugnat ner sig, sålde han hela sin golfutrustning på eAnnons.









En grotesk fallos-symbol, kanske? Nepp.

BATTLE 6, MISSION 5

STEAL IMPERIAL SHUTTLE
UTMNAING: MEDIUM

Ett riktigt långt uppdrag där du egentligen bara kan klanta dig ordentligt mot slutet. Ta dig till rymdstationen och borda den (Shift+D). Sätt ett bokmärke på Tyderium medan du väntar i hangaren på att soldaterna ska ta över det. Stick iväg när de säger till och kalla sedan in förstärkningar (Tab+9+Space), men flyg iväg från området och sätt Emkay på att skjuta mot de anfallande TIE-skeppen. Be Rogue att täcka dig. Håll hela tiden koll på skytteln och när den lyfter så ska du flyga dit så snabbt som möjligt. Lås de nyanlända Gamma-skvadronen i siktet (U), och ta hand om dem. Slå ut alla Gamma och stick sedan hem.

BATTLE 6, MISSION 6

ESCORT REBEL FLEET
UTMANING: SVÅRT

I början ska du lasta på torpeder istället för concussion-missiler. Du ska också välja A-Wingen istället för X-Wingen. Slå dig igenom vågorna av TIE-flyg som kommer emot dig när du flyger in på kartan, men stanna inte upp för att ge dig in i närstrid med dem. Du ska istället koncentrera dig på bombarna och inget annat. Lås den första i siktet och slå ut hela gruppen med en enda protontorped. Gör likadant med nästa grupp. Ta dig sedan tillbaka till Defiance (ge dig inte in i någon strid på vägen) och slå till mot de gunboats som vågat sig dit.

Om du har stoppat bombarna så kommer Defiance att vara helt trygg. Håll ögonen öppna och ge dig iväg strax efter Defiance. När du närmar dig Liberty så ska du inte ladda om. Lägg istället all energi på motorerna och bege dig till Independence-sektionen. När du anländer så ska du kolla kartan och svänga av till höger, så att du kommer in framför Independence och rakt emot TIE-bombarna. 18 grupper av bombare finns här och du måste slå ut dem alla.

Se till så att den första vågen förstörs med en torped, och ge dig därefter på den andra. Du kanske måste skjuta utan att låsa siktet - detta är svårt men det kan vara livsfarligt om du kommer för nära. Efter den andra vågen får du en liten paus, och kan flyga tillbaka till Independence för att ladda om. Ge dig sedan tillbaka ut och ta hand om de resterande grupperna. Du borde få ungefär 9000 poäng för allt detta.

BATTLE 6, MISSION 7

FAMILY REUNION
UTMANING: SVÅRT

Notera att skytteln Tyderium anländer samtidigt som du ger dig av. Lyssna till den tråkiga storyn medan du väntar, och fly sedan till Kessel och docka. Vänta ut händelserna och flyg sedan iväg från jaktflyget medan Emkay slår ut dem. När Durian anländer så ska du bege dig mot hyperrymden. Uppdragets andra del innehåller några laserbatterier och en Star Destroyer II som blockerar din väg. Dina polare följer dig så ge dig av ut åt höger och gör dig av med lasrarna en gång för alla. Ge dig på TIE-grupperna (med hjälp av Emkay) och rör dig framåt samtidigt som nästa gäng flyger in. Vid den tredje eller den fjärde vågen borde du kunna fly mot hyperrymden.

BATTLE OF ENDOR

PHASE 1
UTMANING: LÄTT

Nu får du äntligen flyga Millennium Falcon. Du måste skydda sjukhusfregatten Redemption, så stanna nära den och låt din skytt hjälpa till. Du kan faktiskt ha dina lasrar på max och sköldarna på 75%, eftersom du aldrig behöver flyga så långt.

THAT THING'S OPERATIONAL!

PHASE 2
UTMANING: LÄTT

Ha de två bollformade sköldgeneratorerna på Executor i siktet. Skjut hela tiden medan du gör dina inflygningar, och slå till mot andra skepp medan du vänder. Det här uppdraget går på tid, men det borde inte vara något problem.

THE SHIELD IS DOWN!

PHASE 3
UTMANING: LÄTT

I det här uppdraget ska du använda din skytt och skjuta som en galning. Sätt dina lasrar på max och dina sköldar på 25% så kan du flyga lite fortare. Det enda egentliga problemet är att du måste nå en viss samlingspunkt vid slutet av uppdraget - var beredd att lägga all kräm på motorerna.

DEATH STAR TUNNEL RUN

PHASE 4
UTMANING: VÄLDIGT SVÅRT

Den här nivån är makalös, men även otroligt svårnavigerad eftersom du måste vara ytterst medveten om hur stort ditt skepp är, och hur snabbt det flyger. Sakta aldrig ned, då det ständigt finns fiender i ryggen på dig. Så här klarar du varje sektion.

1) När du flyger ner i de första tunnlarna ska du ha lasrarna på max och sköldarna på 25%. TIE-jagarna kommer nästan ikapp men de har ingen chans att ta kål på dig. På det här sättet kan du enkelt skjuta mot tvärbalkarna och ändå ha kraft kvar. Ta till vänster i början.

2) Skjut "tractor beamen" mitt i nyllet och försök inte att väja.

3) När du kommer till delningen (förutsatt att du är på rätt väg) ser du att den vänstra tunneln är lite större. Den leder till lasern. Den högra leder till reaktorn - det är helt upp till dig om du vill ge dig på laserbonusen. Du måste i alla fall ta den andra också.

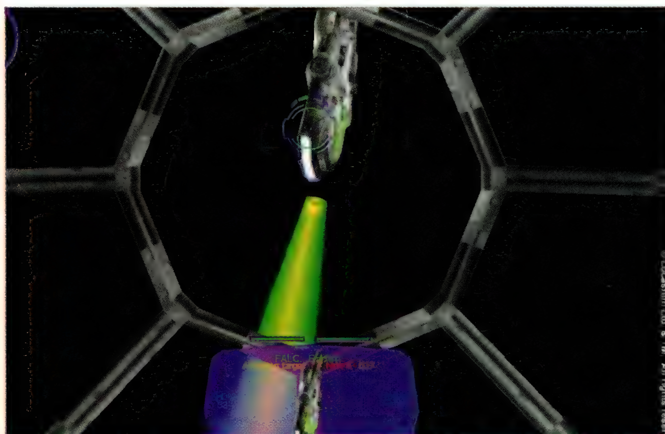
4) När du tar dig an lasern så ska du ha sköldar och laser på max, och nästan krypa fram. Laserlinsen förstörs med missiler eller några skott. Flyg in i "grottan", håll nivån och flyg runt på utsidan tills lasern skjuter, och ta dig sedan ut igen.

5) Slå ut stormtrupperna i det stora utrymmet vid slutet av den smala korridoren. Använd R och F, och cirkulera sakta. Flyg sedan ner i tunneln med rören.

6) Efter rören kommer du till ett kritiskt skede i uppdraget. Förstör så många som möjligt av tvärbalkarna som blockerar passagen, eftersom du kommer att flyga tillbaka den här vägen igen, men denna gång i full fart.

7) För att reaktorn ska förstöras måste du först slå ut reaktorregulatorn. Lås sedan reaktorn med Komma-tangenten. Jag rekommenderar att du laddar upp sköldar och lasrar till max vid det här tillfället, även om det tar ett tag. Lägg dig i nivå med utgången, skjut iväg ett par missiler, och flyg sedan som om du hade fan själv i baken (all energi till motorerna).

8) För att klara det här måste du flyga i full fart tills du når rören. Dra sedan upp lasrarna till 75% och sakta ner en aning, särskilt vid krokarna i slutet av rören. När du kommer ur rörsektionen borde du vara tillräckligt långt ifrån eldbollen, så flyg helt enkelt ut och försvinn i den mörka rymden. 



SOMMARTÄVLING!

Vinn helsköna prylar!

Var med i PC Gamers trevliga sommartävling och du kan vinna både Outcast-prylar och grafikkort från Creative Labs.

Det enda du behöver göra är att ge den bästa motiveringen till varför man måste ställa upp i Quake III-SM. De bästa motiveringarna belönas med nedanstående fina priser. Ett härligt Outcast-paket bestående av en sk "regissörsstol", en fick-plunta (att ha jordgubbs-saft i), ett halsband och en klocka går till den lyck-lige vinnaren.

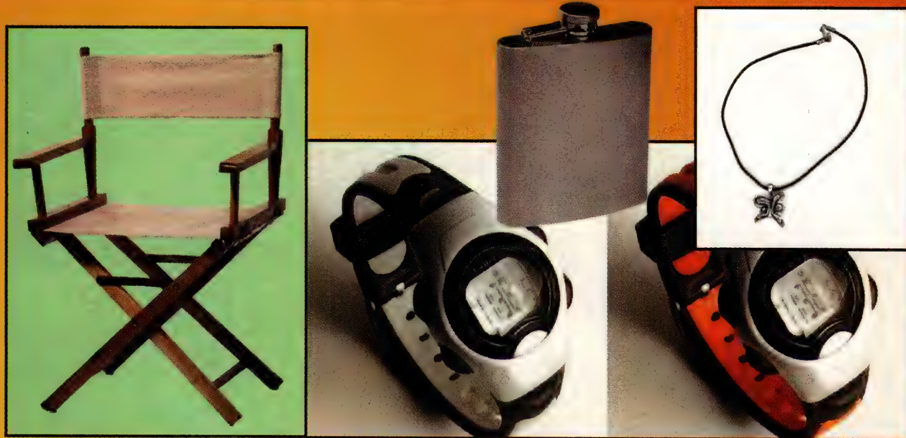
Dessutom delar vi också ut maffiga grafik-kort från Creative Labs!!

Vi ger också bort tio stycken Outcast-t-shirts!

Din motivering vill vi ha senast 11/8.

Skicka ditt svar på ett vykort till PC Gamer, Box 425, 351 06 Växjö. Svar via e-post mottages ej. Tyvärr.

1:a pris: Oucast-kit



2:a pris: 3D Blaster Savage4



3:e pris: Sound Blaster Live!

4:e pris
Sound Blaster Live! Value



5:e pris
Creative Labs sportklocka

PC GAMERS OFFICIELLA SM

QUAKE III

På grund av att Svenska Mässan i Göteborg har beslutat att lägga ner sin ungdomssatsning "Arena 99" kommer PC Gamer istället att arrangera Quake III-SM på IT-Palatset i Göteborg.

30-31 oktober

SVENSKA PC GAMER



SPELFUSK

Ge mig ett F! Ge mig ett U! Ge mig ett S! Ge mig ett K! Hjälp mig att sätta ihop det till ett ord!

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3

Tryck på TAB och skriv in de här koderna för att få bonus:
nwconlyamodel - Alla byggnader till ditt slott
nwcsirrobin - Automatisk förlust
nwctrojanrabbit - Automatisk framgång
nwcavertingoureyes - Få 35 extra ärkeänglar
nwcantioch - Få ett tält, ballista och ammo
nwcigotbetter - Öka hjältenivå med 1
nwccastleanthrax - Öka hjältetur till max
nwcmuchrejoicing - Öka hjältemoral till max
nwcalreadygotone - Visa karta över gömda föremål
nwcgeneraldirection - Visa full karta
nwcfleshwound - Få Death Knights
nwcphisherprice - Skarpare färger

RIVAL REALMS

Hår får ni ett gäng koder. Gör vad ni vill med dem. Tryck på Enter, skriv in koderna och tryck på Enter igen.
SEE ALL - Se hela kartan
HIDE ALL - Återvänd till den utforskade kartan
GIVE ME GOLD - 1 000 guld
GIVE ME WOOD - 500 trä
GIVE ME FOOD - 100 mat
MAKE ME INVINCIBLE - Oövervinnliga enheter
MAKE ME VULNERABLE - Sårbar igen
LEVEL xxx - Hoppa till uppdrag xxx
STAR ME UP - Ökad erfarenhet för valda enheter
UPGRADE ME - Uppgradera valda enheter
HEAL ME - Full hälsa för valda enheter
MAKE ME VICTORIOUS - Vinn uppdrag
NAME xxx - Ändrar vald enhets namn till xxx

KINGPIN (DEMO)

Är det mig du glor på? Du där. Ja, du. Är det mig du kollar på? Jaså? Okej.
Här är några koder:
Börja spelet med "+set developer 1" på kommandoraden. Använd sedan` för att få fram konsolen.

GOD - God mode av/på
NOCLIP - Clipping mode av/på
MAP (namn) - Kartorna i demon heter: bar_sr, bike, pawn_sr, sewer, sr1, sr2, and sr3
GIVE ALL - Ger allt utom pengar
BULLETS xxx - Ger xxx kulor
SHELLS xxx - Ger xxx patroner
GAS xxx - Ger xxx bensin
CROWBAR - Ger kofot
PISTOL - Ger pistol
SHOTGUN - Ger gevär
FLAMETHROWER - Ger eldkastare
CASH xxx - Ger xxx i kontanter
WATCH - Ger klocka
BATTERY - Ger batteri

ARMY MEN 2

Det är sorgligt. Alla de år som vi i barndomen kröp omkring med små plastsoldater känns bortkastade nu när det förknippas med detta RTS. Vi gråter. Sedan fuskar vi. Bara för att vi kan, typ.
Tryck först \, skriv sedan"!when all else fails..." för att kunna börja fuska
!patton's speach - Inspirera soldaterna
!i give up - Starta om nivån
!veni vidi vinci - Hoppa över nivå
!night of the walking dead - Fienden återuppstår som zombies
!god of gamblers - Slumpmässigt föremål
!fourth of july - M80
!smorfs - Blå uniform
!metal sheeting - Grå uniform
!gnomish inventions - Sprängämnen
!acme discs - Landminor
!no rocket launcher - Obegränsat raketgevär

!village people - Obegränsad eldkastare
!i have a rock - Obegränsade handgranater
!armageddon - Döda allt på kartan
!doctor doctor - Full hälsa
!spidey senses tingling - Visar alla fiender
!santini - Oövervinnlig

DELTA FORCE

För att skriva in följande koder, tryck på tilde-tangenten (~)och skriv in:
IWILLSURVIVE - Osårbarhet
TAKEITTOTHELIMIT - Obegränsad ammo
RAINDROPSKEEPFALLINONMYHEAD - Kalla in luftartilleriet
HITMEWITHYOURBESTSHOT - Expert-CPU
CLOSETOYOU - Osynlighet

RAINBOW SIX

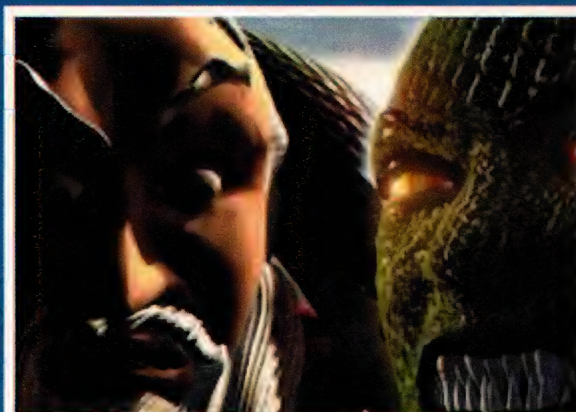
Tryck på apostroftangenten (' under spelets gång, och skriv därefter in någon av följande koder:
TEAMGOD - God mode för alla i gruppen
AVATARGOD - God mode för spelaren
5FINGERDISCOUNT - Ammunitionen fylls på
EXPLORE - Segerförhållanden av/på
NOBRAINER - AI:n stängs av
TURNPUNCHKICK - Spelare i 2D
MEGANOGGIN - Stort huvud
BIGNOGGIN - Alla får stora huvud
CLODHOPPER - Stora fötter och händer
1-900 - Väldigt tung andhämtning
STUMPY - Deformerar karaktärer

SHADOW WARRIOR

SWCHAN - God mode
SWGHOST - No clipping mode
SWGIMME - Alla föremål
SWGREED - Alla fusk
SWTREKXY - Hoppa till nivå (x=episod, y=nivå)
SWLOC - Visar frame rate
SWRES - Ändrar upplösningen
SWSTART - Startar om nivån

WARGAMES

COFFEE - Ökad fart
BEER - Minska fiendens fart
SHAFT - Ökad eldkraft
SHANK - Minska fiendens eldkraft
MORNINGAFTER - Hela kartan
HERMES - Nya enheter snabbare
UNCLEJOHN - God mode
CHACHING - 10 000 extra resurser
MRMUSCLE - Ökad armor
BIGSOFTY - Minskad fiendearmor
DONKEYS - Skjuter jeepar istället för missiler
EYEOFGOD - Extra zoom på klenare maskiner
GIMMIEGIMMIE - Bygg vad som helst utan att ha en kommandocentral













KORTISAR

HALLUU, HALLU PCG!
Jag är en ödmjuk läsare som vill ha några ödmjuka svar.

1. Har ni nån aning om när *Tiberian Sun* kommer ut i Sverige? Det står juni i er fina tidning men är ni hundra på det? Jag har hört det talas om september, december, till och med februari!
2. Har ni tänkt på att fixa en *Delta Force*-klan? Det skulle vara förb-t roligt! Tänk vilka "coola" namn ni kunde ha patent på: "Bjornlinator", "Sköldpaddan" mm.
3. Lyssnar ni fortfarande på Hellacopters eller vad det nu var? Själv avgudar jag The Offspring!
Ha en go semester, ni förtjänar den verkligen!
P.S Ta det lugnt på Spy Bar... hehehe.

/Skalman

Hej du, Skalman.
1) Tiberian Sun kommer, såvitt vi vet, i augusti.
2) Faktum är att vi hade långt gångna planer på en* Delta Force*-klan med namnet Lavemangs-mugglarna. Men vi lade ner idén, vi väntar nog hellre på* Delta Force 2*. Vi får se.
3) Självklart lyssnar vi på Hellacopters. Fast just nu är det mest Monster Magnet och Nashville Pussy.
Och nej, vi hänger på B-ställen som Spyan.
Mvh red.

HEJ IGEN
Jag har skrivit till er tidigare men jag vet inte om ni kommer ihåg mig, jag heter Egon. Jag, och många med mig, skulle bli hemskt glada om ni kunde ordna någon form av chat på er hemsida. Jag tycker det vore en utmärkt sätt för oss PCG-fans att kommunicera med varandra.

Mvh Egon

Hej Egon
Jodå, vi kommer ihåg dig och det är inte första gången du ber oss ordna en chat på hemsidan. Erfarenheter från chatsidor visar att det är så gott som omöjligt att ha en webchat som inte spårar ur förr eller senare, även om man har aldrig så goda intentioner. En icke-modererad webchat fylls snabbt av könsord, påhopp och aggressioner. Därför avstår vi från att sätta upp en dylik. Om du vill chatta finns det andra, utmärkta sidor på nätet.

... faktiskt så, och om ni skär ner det här brevet så blir jag riktigt förbannad. Man måste kunna se helheten för att förstå vad jag menar. Så, skärpning nu!

Hälsn,
Joel i Linköping

Det har du alldeles rätt i, Joel.



OCENSURERAT

Under den här rubriken är allt tillåtet, t o m sådant som du inte vill berätta för morsan. Skicka dina synpunkter, åsikter och pengar till redaktionen. Vi är också väldigt förtjusta i skamlösa mutor. Skicka till den vanliga lyan: PC Gamer, Box 425, 351 06 Växjö. Adressen för elektronisk post är **red@pcgamer.net.**

ÄR BENNET SCHIZOFREN ELLER?

Jag skulle vilja fråga Joakim Bennet en sak: är det verkligen du som har recenserat både det suveräna rollspelet *Baldur's Gate* och manga-skräpet *Silver*. Först hyllar du det riktiga rollspelet d v s det som är baserat på *D&D* utan mystiska inslag av japaner. Sen ger du *Silver*, som enligt mig inte är något riktigt CRPG utan bara ett actionspel med med äventyrsinslag, hela 93%? Det är ju nästan så man får tårar i ögonen när man spelar *Baldur's*. Så mycket påminner det om när vi spelade *D&D* i min gröna ungdom medan *Silver* är nåt manga-inspirerat skitspel som möjligtvis kunde göra succé på Playstation.

Beril - The Paladin

Tjena Beril. Ja, du svarar ju liksom själv på din egen fråga (vilken det nu var). BG är ett CRPG, medan Silver *är ett action-äventyr med vissa RPG-inslag. Två helt olika genrer alltså. Därför är det svårt att jämföra de två spelen med varandra. Att döma av ditt brev så kan man inte ge ett spel över 90 om det inte är ett renodlat RPG, eller? Personligen så kan jag hålla med om att en hel del manga är skräp, men då* Silver *även har en stark västerländsk prägel så blir det tvärtom succé. Och så undrar du om jag är schizo. "Beril - The Paladin"? Bwoua-ha-ha-ha!*

SÄRSKRIVNINGAR

Underhållande blir Under Hållande, Spännande blir Spänn Ande, Utpressade blir Ut Pressade, Konkurrerande blir Konkur Rerande, och Rerande blir Rer Ande, Ögonkastet blir Ögon Kastet (Låter som någon tävling), Ställer blir Säll Er. Jag vet att vissa inte ens är dubbelord (eller ens ord), men de är kul och jag vill gärna ha hatten.

Mattias

Hatten får du inte, men hade du jobbat här hade du fått foten.

HEJ PCG,

Min syster och hennes kompisar (de är tre år äldre än jag) brukar tracka mig för att jag sitter vid datorn hela tiden (typ varje helg och varje dag efter skolan). "Skaffa ett liv", säger de. Men jag har ju ett liv! Spel! Jag gillar inte att hänga med polare, dricka öl, gå på bio, jaga tjejer och sånt. Vet ni något bra sätt att få dem att hålla tyst? Inte för att jag skäms, men det blir lite jobbigt i längden.

Hälsn,
Martin, Högdalen

Hej Martin,
Det är absolut inget fel på spel (duh), men... skaffa ett liv.

ÄR JAG BORTGLÖMD?

Jag tillhör den generationen som fick stora ögon och såriga tummar då *Donkey Kong* först kom, och kastade ut massor av små slantar på *Space Invaders* vid spelautomaterna samt gottade mig åt *Sabre Wolf* på Spectrum:en. Sedan så tog livet över, och jag hade ingen möjlighet att följa alla kloner av allt för snabba och avancerade arkad-shoot'em up, eller tid för de komplexa flygsimulatorerna som sedan kom. Så nu sitter jag här och blir illamående (av yrsel) när någon spelar *Quake* och gäspar bakom ryggen på någon som spelar *Command & Conquer*. FAST mitt spelintresse vaknade åter till liv när *Full Throttle* och sedan *Discworld* kom. Därefter kom visserligen The Dig, men även den kändes seg. Var finns dessa härliga interaktiva och stimulerande TECKNADE äventyr nu? Är jag bort glömd hos programtillverkarna? Vill de bara göra spel för kids eller unga män med våldstendenser, eller kluriga hemmafruar? Jag vill ha underhållning när jag spelar. Som det är nu så har jag fått sänka mig ner till åldersnivån 4-11 och köra Disney's olika filmbaserade spel. Men, visst borde det finnas något för mig? Eller är jag helt ensam?

Duxxen

Nej då, du är långt ifrån ensam. Ta en titt på Broken Sword: Shadow of the Templars *och* Broken Sword 2: The Smoking Mirror. *Missa för allt i världen inte heller* Grim Fandango, *som inte bara är ett enastående äventyrsspel, det är dessutom ett av de bästa spelen som någonsin gjorts. Kolla också in LucasArts klassiker* Sam & Max Hit The Road *och* Day of the Tentacle.

TJENIS GAMER!

Tack för en schyrrans bra tidning. Har bara en fråga: finns det någon möjlighet att man kan få en ny sådan där Magic-kortlek som ni hade med i det här senaste exet? Min hund käkade nämligen upp den, och sedan spydde han ut den på en sträng i vägen. Ja, den liknade faktiskt en gammal kebab som någon gammal pensionär sladdat runt på med sin rullator. Hemsk syn. Så, vad säger ni?

Tjenixen från Yngve,
före detta hundägare.

Hej Yngve!
Tyvärr så kan vi inte ta på oss att ersätta gods som skadats av tambo-skap, flickvänner eller husdjur. Det är en policy som vår nya VD just kommit på, och vi måste följa den till punkt och pricka. Men du, vad hände egentligen med jycken?

MÅNADENS LÄSARBILD

...kommer från den unge mannen som kallar sig Gestur som upptäckt att man inte bör lämna sin PC Gamer ensam.



NÄSTA MÅNAD

SVENSKA PC GAMER

INTERVJU!

ULTIMA ONLINE: THE SECOND AGE – Vi har träffat Richard Garriot på sverigebesök.

SPELGUIDER!

Stora guider till **THE PHANTOM MENACE** och **TALES OF THE SWORD COAST**!

LÄGG AV! ÄR DET SANT?

Självklart har vi dessutom laddat upp med massor av nyheter, demos, inträngande recensioner och annat skoj inför nästa nummer!

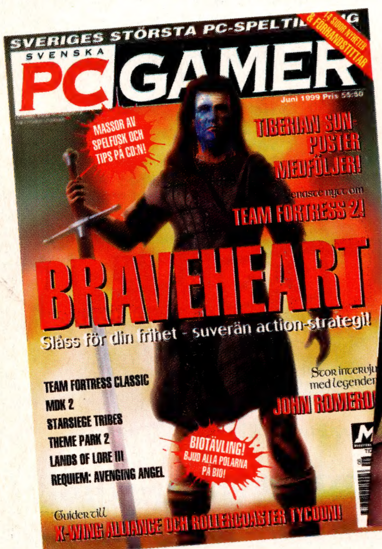
Nr 32 finns i din butik 10:e Augusti. Missa inte det!

Notera: Innehållet kan ändras.

Bli en vinnare du också

- PRENUMERERA!

13 nummer inkl CD





ENDAST 461:50

Nr. 7-99



SVENSKA PC GAMER

Svarspost
350 237 708
358 01 Växjö

☑ **Ja Tack, jag beställer min helårsprenumeration på PC Gamer (13 nr inkl CD) för endast 461:50 kr. Jag sparar 260 kr mot ordinarie lösnr.pris.**

Namn: ____________________

Adress: ____________________

Postadress: ____________________

Tel: ____________________

Namnteckning: (målsman om du är under 18 år)

____

NYTT & BEG
3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

Besök SPELIAS hemsida för senaste uppdateringar och nyheter: www.SPE

Nyheter:

379:-

Alien vs Predator:
Förbered dig för den ultimata rymdstriden på forsknings -stationen Pandora. "Fartfylld action i en 3D-värld i realtid där det kryllar av onda Aliens & listiga Predators"

379:-

Half Life - Game of the year Edition:
-Senaste ver. av spelet.
-Team Fortress Classic multiplayer tillägg för IT.
-En mängd nya banor
-Många nya skins

429:-

Hidden & Dangerous:
"Ett 3D action/real-time strategi spel, innehållande en kombination av taktik, strategi och action.Scenariot utspelar sig under andra världskriget..."

379:-

Need for Speed Road Challenge
Fortsättningen i Need for Speed serien...nya bilar, nya banor & högre fart. Ett måste för bilspelsfreaks

399:-

Outcast
Ett fantastiskt 3D äventyr där du intar rollen som Cutter Slade, en enmans armé som slåss mot en ny livsform som hotar jordens existens.

429:-

Star Wars Episode 1
I detta Star Wars äventyr kan du inta rollen som både nya & gamla figurer som t.ex Obi-Wan., Cap. Panaka.Spelet bygger på den senaste filmen.

	Nytt	Beg	Vi köper
A-10 Warthog	379	300	125
Action Figure:Human Footman	199	150	50
Action Figure:Orc Grunt	199	150	50
Action Figure:Protoss Zealot	199	150	50
Action Figure-Terran Marine	199	150	50
Action Figure-Zerg Hydralisk	199	150	50
Actua Pool	299	250	100
Agartha	349	300	125
Age of Empires - Rise of R.	299	200	75
Alien versus Predator	379	300	125
Alpha Centuari	379	250	100
Army of Men 2	349	300	125
Baldur´s Gate - AD&D	349	300	125
Baldur´s Gate-Tales...	249	200	75
Battleground 9-Chickamauga	399	350	150
Beavis & Butthead-Bung	349	300	125
Beavis & Butthead-Do U	349	300	125
Beneath	349	300	125
Biofreaks	349	300	125
Blaze & Blade	349	300	125
Bonniers Barnfavoriter	349	300	125
Braveheart	349	300	125
Bug´s Life	279	200	75
C&C Megabox	249	200	75
C&C Red Alert Megabox	299	200	75
California Speed	349	300	125
Carmageddon 2	379	300	125
Championship Manager 3	349	300	125
Civ 2-The Test of Time	349	300	125
Civilization-Call to Power	349	300	125
Close Combat 3	399	350	150
Collin McRae Rally	349	300	125
Commandos	379	300	125
Commandos Beyond Duty	279	200	75
Creatures 2	349	300	125
Daikatana	349	300	125
Darkstone	379	300	125
Dark Vengeance	349	300	125
Deathkartz	349	300	125
Delta Force	379	300	125
Descent 3	399	300	125
Destination Jorden	379	300	125
Dethkarz	349	300	125
Devastator	349	300	125
Diablo	129	100	25
Discworld Noir	399	350	150
Drakan	349	300	125
Drakar & Demoner	349	300	125
Driver	429	350	150
Duke Nukem Forever	349	300	125
Duke Nukem´ 2	429	350	150
Dune 2000	299	200	75
Dust	349	300	125
Earthworm Jim 3D	379	300	125
East Front 2	399	350	150

	Nytt	Beg	Vi köper
Egypten	379	300	125
Entrepreneur	349	300	125
ESPN Xgames Pro Boarder	379	300	125
European Air War	349	300	125
Expert Pool	349	300	125
Extreme G2	379	300	125
Extreme Warfare	349	300	125
F16 Agressor	99	50	25
FA Manager	349	300	125
Falcon 4	349	300	125
Fallout 2	349	300	125
FIFA ´99	379	300	125
FIFA Road to World Cup ´98	129	100	25
Fighter Squad.-Screaming D.	379	300	125
Final Fantasy 7	379	300	125
Fleet Command	379	300	125
Fly	399	350	150
Gabriel Knight Armour Pack	349	300	125
Gangsters	399	350	150
Global Domination	399	350	150
Golf ´99	429	350	150
Grand Prix 500cc	349	300	125
Grand Prix Legends	329	250	100
Grand Theft Auto Double Pack	399	350	150
Grand Theft London	299	250	100
Grim Fandango	399	300	125
Half Life	329	250	100
Half Life Game of the Year Ed.	379	300	125
Havets Vargar-Jewelcase	99	50	25
Heavy Gear	99	50	25
Heavy Gear 2	349	300	125
Heretic 2	349	300	125
Heroes of Might & Magic 3	349	300	125
Hidden & Dangerous	429	350	150
Hordes	349	300	125
Hugo & den Magiska Resan	299	250	100
Ice Hockey-NHL Fox	349	300	125
Imperealism	349	300	125
Indiana Jones & the Infernal M.	349	300	125
Interstate 82	349	300	125
Isreali Air Force (Jane´s C.)	299	250	100
Jack Nicklaus Golf	349	300	125
Jack Orlando	349	300	125
King´s Quest-Mask of Etern.	399	350	150
KKND 2	379	300	125
L. Arts Coll. Monkey Isl. Adv.	399	350	150
L. Arts Coll. Star Wars Arch.	399	350	150
Land of Lore 2	149	100	25
Lander	399	350	150
Lands of Lore 3	379	300	125
Leagacy of Kain-Soul Reaver	399	350	150
Live Wired	349	300	125
Luftwaffe Commander	349	300	125
Machines	349	300	125
Mechwarrior 3	349	300	125

	Nytt	Beg	Vi köper
Might & Magic 7	399	350	150
Min Lilla Pony	279	200	75
Mission Pack (Eagle Watch)	349	300	125
Monkey Hero	349	300	125
Moto Racer 2	299	200	75
Motocross Madness	379	300	125
Mysteriet på Greveholm 2	349	300	125
Myth 2 - Soulbligher	379	300	125
Nascar Revolution	379	300	125
Nations	379	300	125
NBA Live ´99	379	300	125
Need for Speed 3	379	300	125
Need for Speed-Road Chall.	379	300	125
NFL Blitz	349	300	125
NHL ´99	199	150	50
NHL Face Off'99	349	300	125
No Fear Downhill Mountain..	349	300	125
O.D.T	399	350	150
Oddworld - Abe´s Exodus	99	50	25
Official Formula One Racing	399	350	150
Outcast	399	350	150
Panzer Commander	349	300	125
Panzer Elite	349	300	125
Pettson i Snickarbon	179	100	25
Pizza Syndicate	349	300	125
Polis /svenskt/	349	300	125
Populous 3 - The Beginning	379	300	125
Powerslide	349	300	125
Premier Manager ´99	349	300	125
Prince of Persia	349	300	125
Pro 18-World Tour Golf	379	300	125
Puma Street Soccer	349	300	125
Quake 2 - Ground Zero	299	200	75
Quest for Glory 5-Dragon..	349	300	125
Railroad Tycoon 2, 2nd Century	249	200	75
Rainbow Six	379	250	100
Real Feel Golf	349	300	125
Recoil	379	300	125
Red Baron 2	129	100	25
Redline	379	300	125
Redneck Family Reunion	349	300	125
Requiem	349	300	125
Resident Evil W	179	100	25
Revenant	349	300	125
Rollcage	379	300	125
Rollercoaster Tycoon	379	300	125
Rubik 2000	Ring!!		
Settlers 3	349	300	125
Shadow Company	399	350	150
Shogun	379	300	125
Silver	399	350	150
Sim City 3000	379	300	125
Simon the Sorcerer 2	129	100	25
Sin	349	250	100
South Park	429	350	150

	Nytt	Beg	Köper
Spec Ops	299	250	100
Sports Car GT	379	300	125
Star Trek-Birth of a Federation	349	300	125
Starcraft - Battle Chess	399	350	150
Starcraft - Broodwar	199	150	50
Starsiege + Starsiege Tribes	379	300	125
Starshot	349	300	125
Star Wars Rouge Squadron	399	300	125
Star Wars Episode 1	429	350	150
Star Wars Racer	429	350	150
Superbike World Champ.	379	300	125
Swat 2 - Police Quest	379	300	125
Tanktics Gremlin	349	300	125
Teazle 2	349	300	125
Test Drive 5	379	300	125
The Chosen - Blood 2	399	350	150
The X-files	299	250	100
Thief - Dark Project	349	300	125
Third World	349	300	125
Tiberian Sun (släpps i Juni)	349	300	125
Tiger Woods ´99	379	300	125
Toca Touring Car 2	379	300	125
Tomb Raider 3	379	300	125
Tonic Trouble	349	300	125
Top Gun Hornets	349	300	125
Total Annhilation -Kingdoms	299	250	100
Trans Am Racing ´68-´72	349	300	125
Trespasser	299	200	75
Triple Play Baseball 2000	379	300	125
TTT	379	300	125
Turok 2	379	300	125
UEFA Championship Manager	349	300	125
UEFA Champions League	349	300	125
Ultimate Soccer Manager	129	100	25
Unreal	349	250	75
Unreal Level Editor	299	250	100
Unreal Level Pack	299	250	100
Unreal Mega Pack	299	250	100
Uprising 2	349	300	125
Wannabe	349	300	125
Warcraft 2	129	100	25
Wargasm	399	350	150
Warlords 3-Darklords Rising	349	300	125
Warzone 2100	349	300	125
WCW Nitro	349	300	125
Vegas 2000	349	300	125
Wild Metal Country....	349	300	125
Wing Comm. Prophecy	149	100	25
Wings of Destiny	349	300	125
Viva Football	349	300	125
Worms 3-Armageddon	349	300	125
VR Baseball 3	349	300	125
WW2 Fighters	379	300	125
X-Med	349	300	125
Zork Grand Inquisition	129	100	25

Nya REA spel: köp 1 spel för 99:- eller 3 spel för 199:-

Spel	Pris
Bedlam	99:-
Bugriders	99:-
Need For Speed 2	99:-
Shattered Steel	99:-
Sim City	99:-
Theme Hospital	99:-
US Navy Force ´97	99:-
Wing Comm. 4	99:-
World Cup	99:-

	måndag-fredag	lördag	telefon
Postorder			
Butik	11^{00}-18^{00}	11^{00}-15^{00}	08/150 500
Orderfax	dygnet runt		08/150 700

Besök våra butiker:

Valhallavägen 22
Ⓣ Tekniska Högskolan
Tel 08 - 15 05 00

Storforsplan 42
Ⓣ Farsta Centrum
Tel 08 - 93 85 00